Komputer ŚWIAT

czytasz • rozumiesz • grasz

GRY

1/2002
STYCZEŃ

magazyn o grach komputerowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 353 957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry Earth 2150 TYLKO 7,50 zł w tym 7% VAT

Aliens versus Predator 2

10 stron opisów i porad

Próba odwagi

TESTY GIER



Piłka z klasą!

Akcja	FIFA 2002
Strategia	Wiggles
Strategia	World War III
Akcja	Heli Heroes
Wyścig	Rally Championship Xtreme

MINITESTY

Civilization III, The Sims: randka
Silent Hunter II, Myth III, Yuri's Revenge

ŚCIĄGAWKI



Odkrywamy mroczne tajemnice

Przygoda	Necronomicon
Akcja	Operation Flashpoint
Strategia	Earth 2150

TAJNE KODY

StarTopia, Caesar II, Conflict Zone, Earth 2150: Escape from Blue Planet

DLA AMBITNYCH

Test programów do tworzenia gier

CD-ROM w każdym numerze

pełna wersja

Earth 2150

gra strategiczna na PC po polsku

+ wersje demo gier

Akcja	Attack of the Silver Ball
Akcja	FIFA 2002
Akcja	Heli Heroes (PL)
Strategia	Sid Meier's SimGolf
Akcja	Woody Woodpecker

+ 5 minigier z internetu
+ 4 łatki do nowych gier

Earth 2150 gra strategiczna na PC po polsku

PEŁNA WERSJA!

Wersje demo
FIFA 2002
Sid Meier's SimGolf
Heli Heroes (PL)
Woody Woodpecker
Attack of the Silver Ball

Łatki do popularnych gier
DirectX 8.0a PL
Detonatory 4

CD-ROM z numeru 1, styczeń

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Szukasz haka na konkurencję?

MONOPOLY TYCOON

www.monopolytycoon.com

WERSJA ANGIELSKA • DOBRA CENA • 99,90 ZŁOTYCH





Twoi konkurenci to zwykłe płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzyzwoicie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: spekulując ziemią, otwierając restaurację fast food lub nawet dyskotekę! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj w Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Rozwój swojej firmy będziesz mógł obserwować w ogromnym, tętniącym życiem, wirtualnym mieście. Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

INFOGRAMES



Komputer ŚWIAT GRY od redaktorów



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Gwiazdka za pasem. Polscy wydawcy gier robią wszystko, aby świąteczne hity na czas trafiły do sklepów. W tym numerze prezentujemy minitesty i testy potencjalnych przebojów. Wśród zakupów pod choinkę eksponowane miejsce zajmuje trójwymiarowa strzelanina Aliens versus Predator 2. Pełen emocji, a nawet grozy nastrój i liczne sceny przemocy sprawiają, że **GRY** *polecają ją tylko dorosłym i to tym o silnych nerwach. Dla spokojniejszych graczy świetnie nadają się za to FIFA 2002 – najlepsza pecetowa piłka nożna – oraz Rally Championship Xtreme, realistyczny rajd samochodowy.*

Inny wspaniały prezent gwiazdkowy właśnie trzymacie w rękach. Na płycie **GIER** *umieściliśmy pełną wersję strategii czasu rzeczywistego Earth 2150 – trójwymiarowego przeboju ze znanej serii.*

Przed wakacjami ukazały się **GRY EXTRA** *– nasze wydanie specjalne, poświęcone przygodówkom. Spotkało się ono z Waszym dobrym przyjęciem, za które serdecznie dziękujemy. Do kiosków trafił już drugi numer* **GIER EXTRA**, *tym razem poświęcony grom fabularnym. Na dwóch z trzech dołączonych do pisma płytek znajduje się wspaniała gra Evil Islands, która w naszym teście uzyskała ocenę bardzo dobrą. Cena* **GIER EXTRA** *pozostała nie zmieniona i wynosi tylko 14,80 złotych.*

Życzymy miłej lektury i Wesołych Świąt!

W TYM NUMERZE

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy

...wersja gry strategicznej na PC po polsku

...arth 2150

...ia sprzętowe:
...MB RAM, 460 MB na dysku

ściągawka na stronie 46

...ack of the Silver Ball
...zręcznościowa na PC
... – rozpoczęcie gry
... – wystrzelenie kulki
... shift – poruszanie lewą łapką
... shift – poruszanie prawą łapką
... Z X – potrząsanie stołem
... – menu gry

Sid Meier's SimGolf
gra strategiczna na PC
F8 – spis klawiszy sterujących
Z – przybliżanie widoku
X – oddalanie widoku
P – zatrzymanie gry
shift F – włączenie/wyłączenie przyspieszonego czasu
tab – obracanie obiektów
esc – wyjście z gry

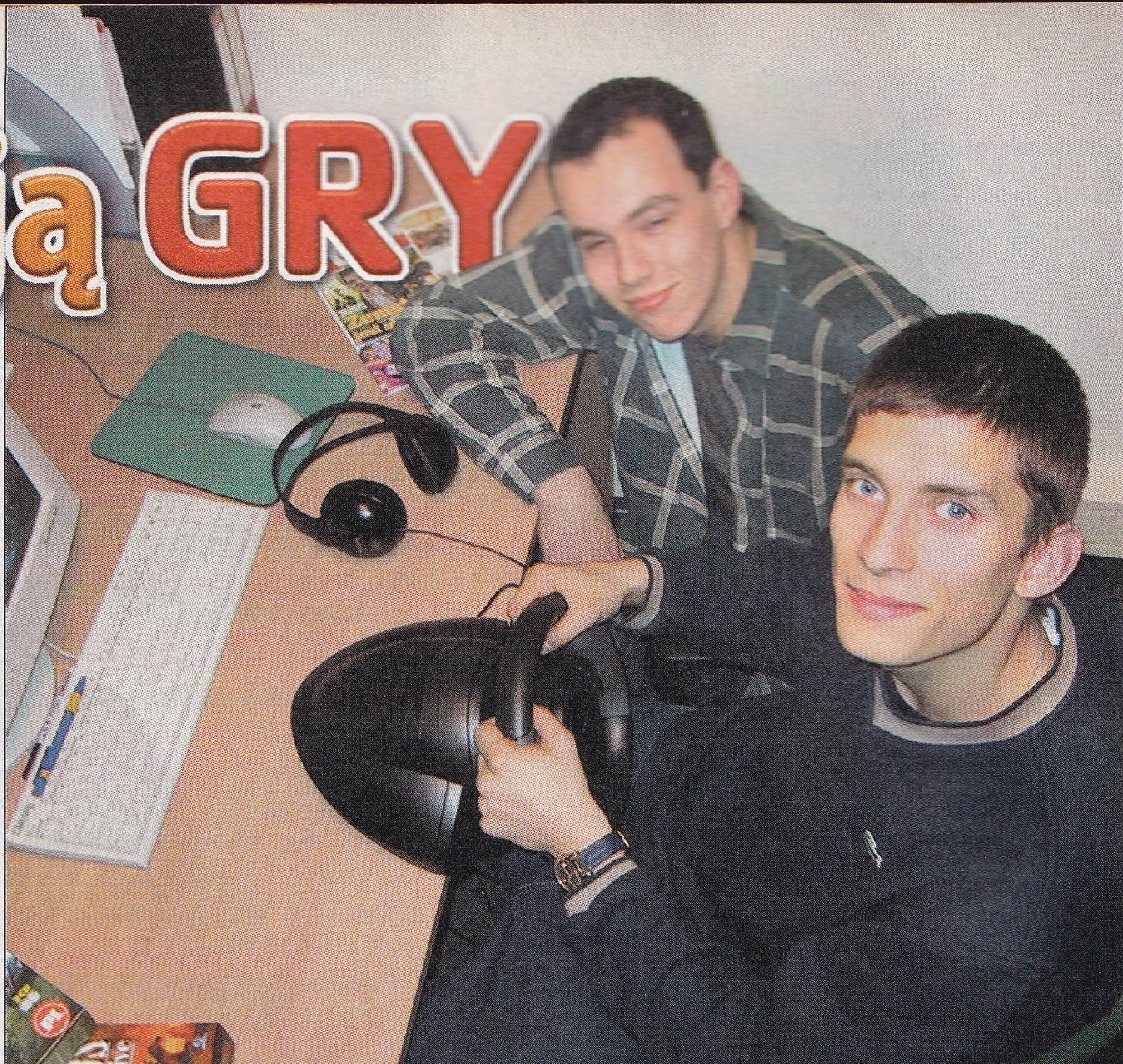
...i Heroes (PL)
...zręcznościowa na PC
... ↑ ↓ → – sterowanie śmigłowcem
... ctrl – strzelanie z działka
... shift – strzelanie z broni dodatkowej
... przełączanie broni
... – zakończenie misji

Woody Woodpecker
gra zręcznościowa na PC
← ↑ ↓ → – poruszanie postacią
ctrl – skakanie
shift – dziobanie, otwieranie drzwi
esc – menu gry
alt F4 – wyjście z gry

FIFA 2002
gra sportowa na PC
← ↑ ↓ → – kierowanie piłkarzami
W – sprint
E – drybling
A – lob, wślizg
S – podanie, przełączanie zawodników
D – strzał, odebranie piłki
Z C – podkręcanie piłki

Tak testują GRY

Aby zapewnić bezstronność werdyktów, GRY używają przemyślanego systemu ocen i dokładnie badają wszystkie elementy testowanych gier. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl



Eksperci GIER testują wnikliwie i oceniają surowo, ale zawsze cieszą się, widząc dobrą grę

● **GRY** to **czasopismo z CD** za 7,50 złotych. Rzetelne testy, dokładne informacje oraz pełna wersja gry po polsku za dobrą cenę – oto nasze atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Zawsze sprawdzamy, jak testowane gry działają na 36 różnych pecetach.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie podpisujemy ich nazwiskami autorów. Zespół **GIER** zbiorowo prezentuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele pism testuje gry, których nie ma w sklepach: wersje angielskie, nieukończone wersje beta, a nawet próbne wersje demo. Tak nie wolno! **GRY** odróżniają **testy gier** – ostatecznych, dostępnych w Polsce wersji – od **minitestów** powstających na podstawie innych materiałów.

● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję. Używamy ocen szkolnych: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy tabeli testowej:

- To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, gdy jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie odbierana przyjemność z zabawy. W **GRACH** ta cecha ma najwyższą wagę!
- **Pomoc techniczna.** Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.
- **Łatwość instalacji.** Gry konsolowe to ideał: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Gry na pecety dostają najwyższą ocenę bardzo dobrą.
- **Odinstalowanie.** Sprawdzamy, czy usunięcie gry nie jest kłopotliwe i czy nie zostają po tym zbędne pliki.
- **Podręcznik użytkownika.** Często zamiast instrukcji dostajemy niedokładnie przetłumaczoną broszurę. **GRY** nie puszczają tego płazem! Uważnie czytamy i oceniamy każdy podręcznik do testowanej gry.
- **Sterowanie.** Im więcej urządzeń da się wykorzystać, tym lepsza jest nasza ocena.
- W naszej tabeli testowej podajemy i oceniamy: **Poziom trudności, Obsługę akceleratorów graficznych, Liczbę opcji konfiguracyjnych, Język gry, Dialogi mówione, Maksymalną liczbę graczy.**
- **Zapis stanu gry.** W niektórych grach nie ma tej pożytecznej opcji albo korzystamy z niej tylko w wyznaczonych miejscach.
- **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość, kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.
- **Dźwięk i muzyka.** Oceniamy poziom techniczny i artystyczny efektów i muzyki.
- **Zakres fabularny i merytoryczny gry.** Sprawdzamy, czy założenia gry są zgodne ze zdrowym rozsądkiem.
- **Punkty dodatnie/ujemne.** Za specyficzne cechy nie ujęte w tabeli przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące grę.
- **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniane są według zaostrzonej skali.
- Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** szukają dobrych ofert i podają **najniższą znalezioną cenę**.

● W rubryce **Tanie granie** testujemy starsze gry, które kosztują mniej niż 50 złotych.

● Tabela **Najtańsze na rynku** zawiera najlepsze oferty cenowe w danym miesiącu.

● W rubryce **Porównanie ocen** jako jedyni w Polsce prezentujemy zestawienie ocen wystawionych grom komputerowym przez polskie pisma.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** podajemy terminy ukazywania się gier w Polsce.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD-ROM**. Gry i dema łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu. Nasze pełne wersje gier zawsze są w polskiej wersji językowej.

● **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na nie pod numerem (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17.

PRZEBIEG GRY – W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

Gra zręcznościowa na PC – Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

Windows 95/98 – SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU – GRY testują surowo, ale sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania gry

TREŚĆ GRY – Tu streszczamy fabułę i tłumaczymy, jak wygląda rozgrywka. Ustalamy także gatunek gry

INSTALACJA – Przedstawiamy przebieg instalacji i wszystkie problemy, jakie występują w jej trakcie

TECHNIKALIA – Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT – Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo ona zainteresuje

DETALE – W tej ramce pokazujemy różne istotne drobiazgi, które są charakterystycznymi elementami testowanej gry

Heli Heroes

WAGA 50% **Ocena 2,00** – Ocena cząstkowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

TESTY GIER · AKTUALNOŚCI · MINITESTY · ŚCIĄGAWKI · SPRZĘT · DLA AMBITNYCH · RYNEK · MAGAZYN

Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc



Tak oznaczamy gry po polsku

A tak przedstawiamy gry po angielsku

Ważne informacje: ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna

Skala ocen Cena/Jakość

Ocena	Zakres
celująca	poniżej 10
bardzo dobra	od 10,01 do 20
dobra	od 20,01 do 30
dostateczna	od 30,01 do 40
mierna	od 40,01 do 50
niedostateczna	powyżej 50



HURTOWNIA *oprogramowania*

PLAY **Hurtownia** Oprogramowania - zaopatrujemy: sklepy, księgarnie, gralnie, firmy wysyłkowe, cafejki internetowe w: gry, programy edukacyjne i użytkowe itp. **Dystrybujemy** produkty wszystkich wydawców oprogramowania. Dział sprzedaży hurtowej 0 pref.22 832 54 31 lub w internecie www.play.com.pl/wspolpr.htm - najwyższe **rabaty**.



PLAY.com.pl CENTRUM **WYSYŁKOWE** - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą **detaliczną** gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego skeipu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w **dniu zamówienia**
- Termin dostarczenia **3-5 dni** roboczych
- Do paczki doliczamy **5 zł** (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat

110% gwarancji najniższych cen

INTERNET



NOWY SKLEP

KUPUJ NAJTANIEJ!
PEŁEN ASORTYMENT
PROMOCJE
OPISY
CODZIENNA
AKTUALIZACJA

24h

http:\\www.PLAY.com.pl

PROMOCJE

GRATIS HEROES OF M&M 2
KNIGHTS& MERCHANTS (PL)GRATIS
JACK ORLANDO (PL)GRATIS
RALLY CHAMPION. (PL)GRATIS

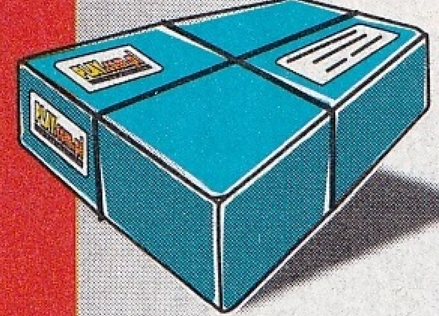
KOSZULKA GRATIS · PODKŁADKA GRATIS · DARMOWA PRZESYŁKA · PLAKAT GRATIS · 5 PROC. RABAT

Do każdego zamówienia dodatkowa **gra GRATIS.** Wybierz pomiędzy HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 , JACK ORLANDO(PL), KNIGHTS&MERCHANTS(PL) oraz RALLY CHAMPIONSHIP(PL). Jeżeli nie zaznaczysz swego wyboru, przydzielona bedzie Ci jedna z tych gier losowo. **Koszulka lub podkładka GRATIS** przy zamówieniach powyżej 100zł (lub **zero złotych koszta przesyłki**). Co piąte zamówienie premiowane **koszulka firmową** Zamówienia powyżej 200 zł premiowane dodatkowym **RABATEM 5%** Do każdego zamówienia **plakat*.** Nasze promocje **sumują się**.

ZAMÓWIENIA · KONTAKT

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

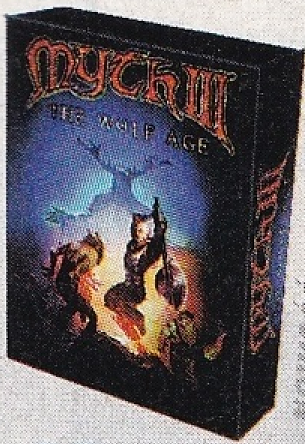
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

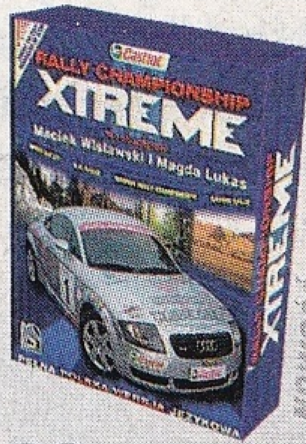


SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

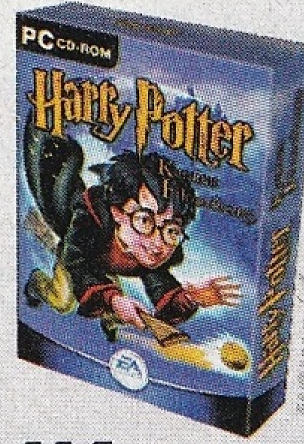
TEL. 0 (prefix) 22 **832 54 30**
TEL. 0 (prefix) 22 **832 54 31**
TEL. 0 (prefix) 22 **833 39 56**
FAX 0 (prefix) 22 **833 39 61**
TEL. 0 (prefix) 22 **832 54 32**
- (sprzedaż hurtowa)
www.play.com.pl
e-mail: play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3
-zamów listownie

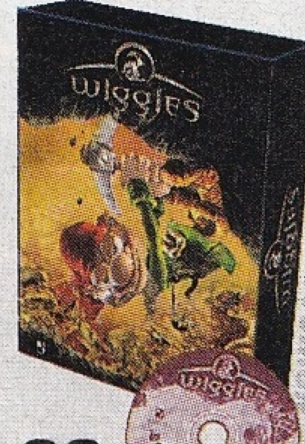

89 zł TWIERDZA (PL) — Lords of the Realm 1 2 Gratis


89 zł MYTH 3 (PL)

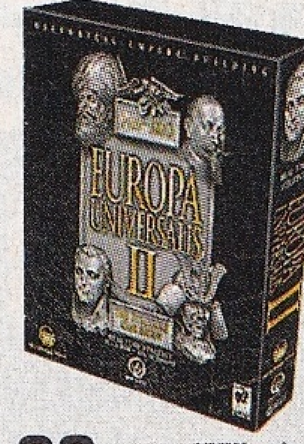

89 zł RALLY EXTREME (PL)

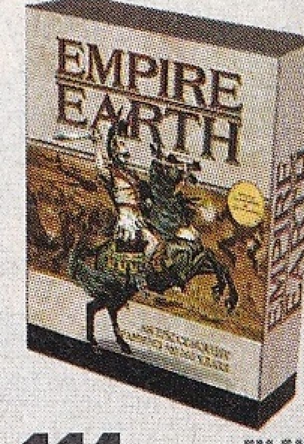

89 zł SILENT HUNTER 2 (PL)

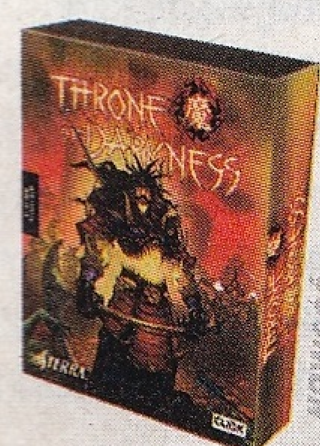

114 zł HARRY POTTER (PL) I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

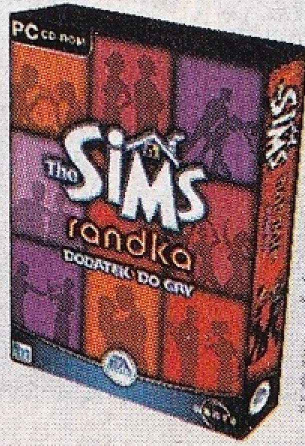

89 zł WIGGLES (PL) — BONUS CD Gratis

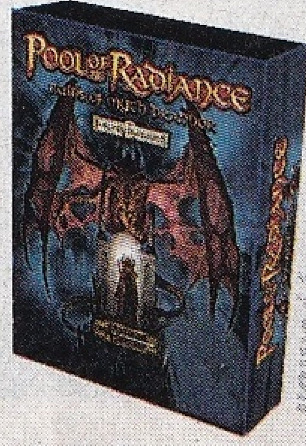

74 zł RALLY TROPHY (PL) breloczek gratis


89 zł EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL) — XVIII wieczna mapa Gratis

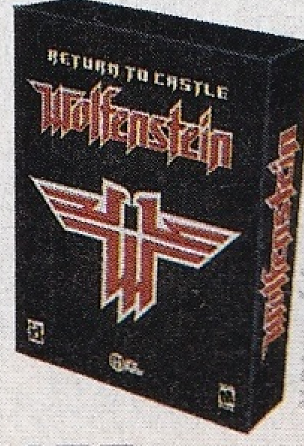

114 zł EMPIRE EARTH (PL) — EM.EARTH kalendarz Gratis

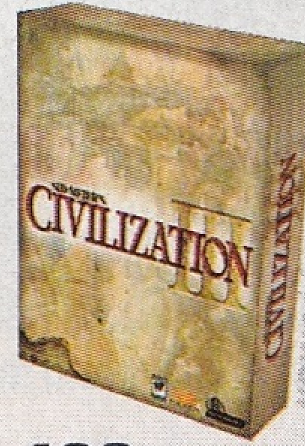

114 zł THRONE OF DARKNESS (PL) bandana Gratis i CD z muzyka

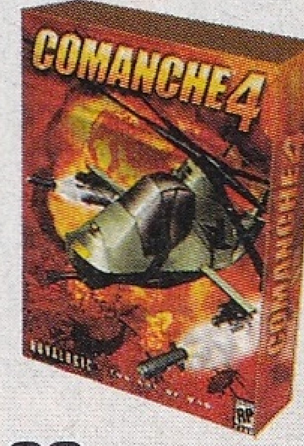

74 zł SIMS RANDKA (PL)


114 zł POOL OF RADIANCE (PL)

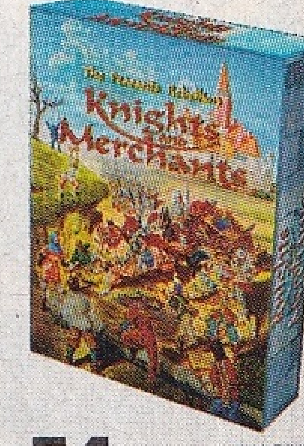

135 zł DIABLO PACK DIABLO2 + D.2: PAN ZNISZCZENIA (PL) PREMIERA 28.11.2001

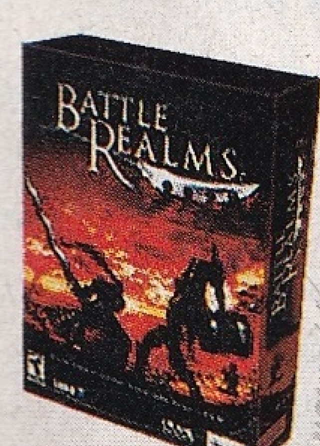

155 zł RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN


139 zł CIVILIZATION III

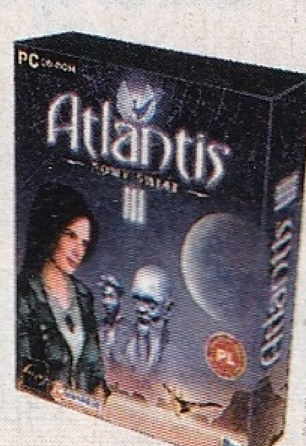

89 zł COMMANCHE 4


89 zł ALIENS VS PREDATOR 2 (PL)


54 zł KNIGHT& MERCHANTS 2 : PEASANTS REBELLION (PL)


65 zł BATTLE REALMS (PL)

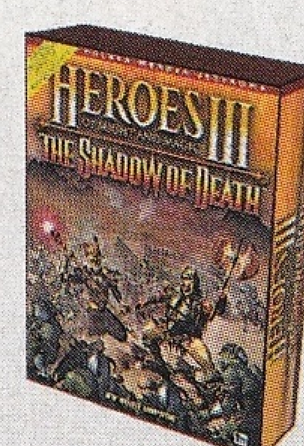

119 zł FIFA 2002


89 zł ATLANTIS 3 (PL)


48 zł COLIN MCRAE RALLY 2 (PL)


48 zł STARCRAFT+BROODWAR (PL)


48 zł ZAX (PL)


39 zł HEROES OF MIGHT&MAGIC SHADOW OF THE DEATH (PL)


29 zł MIGHT & MAGIC 8 (PL) EKSKLUZYWNE PUDEŁKO


29 zł HEROES OF M&M 3 (PL) HEROES OF M&M 2 GRATIS

NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

Tytuł		Cena
A.D.2044 2CD (PL)		24 zł
ACE VENTURA (PL)		45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 1+2 (PL)		65 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)		47 zł
AGE OF WONDERS 2 1.2002	Z	114 zł
AGENT GLINA (PL)		48 zł
AGHARTA (PL) 2 CD		24 zł
AIRLINE TYCOON 2001(PL)2-2002	Z	TEL.
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.		89 zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	N	89 zł
ALONE IN THE DARK 4		119 zł
ANACHRONOX 2-2002	Z	119 zł
ANNO 1503 (PL) 2-2002	Z	114 zł
ARCANUM 5CD (PL)		114 zł
ARMORED FIST 3		38 zł
ARTHUR`S KNIGHT 2(PL)		74 zł
ATLANTIS 1 (PL)		28 zł
ATLANTIS 1+2 (PL)		69 zł
ATLANTIS 2 (PL)		48 zł
ATLANTIS 3 (PL) 12-2001	N	89 zł
BALDURS GATE 1 (PL)		65 zł
BALDURS.G. 2 THRON BHALL (PL)		69 zł
BATTLE ISLE IV (PL)		48 zł
BG1+BG2+BG2 MISJE (12CD,PL)		139 zł
BLACK & WHITE (PL)		109 zł
BLACK&WHITE CREATURE ISLES	N	74 zł
BLADE RUNNER		43 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)		39 zł
C&C RENEGADE 2-2002	Z	114 zł
CARMAGGEDON 2000 TDR	S	20 zł
CATAN (PL)		49 zł
CHAMPION. MAN. 01/02		122 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL		38 zł
CIVILIZACION CALL TO POWER		29 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL)		48 zł
CIVILIZACJA 3	N	139 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2		74 zł
[illegible]		

Tytuł		Cena
EARTH 2150 (PL) 2CD		24 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)		48 zł
ECHELON (PL)	N	54 zł
EGIPT (PL)		20 zł
EMERGENCY (PL)		19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE		109 zł
EMPIRE EARTH (PL)		114 zł
ENCYKLOPEDIA FOGRA 2002 (PL)		89 zł
E-RACER (PL)	N	74 zł
EUROFIGHTER TYCOON (PL)	N	74 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)		29 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2(PL)	N	89 zł
F1 RACING		20 zł
F-16 AGRESSOR		42 zł
F-22 LIGHTING 3		42 zł
F-22 RAPTOR		42 zł
FA 2001		114 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	B	89 zł
FARAON + KLEOPATRA (PL)		89 zł
FAUST (PL)		29 zł
FIFA `99		29 zł
FIFA 2000	B	44 zł
FIFA 2001		89 zł
FIFA 2002	N	119 zł
FIGHTING FORCE		38 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO		185 zł
FLIGHT UNLIMITED 2		44 zł
FREDDY (PL)		19 zł
FREESPACE 1 (PL)		19 zł
FREESPACE 2 (PL)		29 zł
FUTURE BEAT 3D (PL)		25 zł
GABRIEL KNIGHT 3		39 zł
GANGSTERS 2		119 zł
GEX 3D		29 zł
GHOST RECON (PL)	N	89 zł
GHOTIC (PL) 2-2002	Z	89 zł
GIANTS (PL)		29 zł
GILBERT GOODMATE (PL)		74 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD		48 zł
GORKY (PL)		19 zł
GRAND PRIX 3 (PL)		47 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	B	64 zł
GTA 3 (PL) 2-2002	Z	114 zł
GUNMAN CHRONICLES		74 zł
HALF LIFE: GENERACJA 2.5	S	89 zł
HALF LIFE BLUESHIFT+PODKŁAD.		89 zł
HARPOON 4 30-03-2002	Z	89 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)	B	114 zł
HELL HEROES (PL)		38 zł
HELLBOY (PL)		19 zł
HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL)		29 zł
HEROES CHRONICLES (ZA SZTUKE)		54 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2-2002	Z	89 zł
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 (PL)	B	29 zł
HEROES SHADOW OF DEATH (PL)		39 zł
HIDDEN&DANGEROUS 2 01-2002	Z	89 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA		64 zł
HOMEWORLD (PL)	S	48 zł
HOMEWORLD CATACLYSM		69 zł
HOPKINS FBI (PL)		20 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)		74 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)		74 zł
HUGO ZAKLĘTA KOLEJKA (PL)	N	74 zł
ICEWIND D. +HEART OF THE WIN.	S	65 zł
ICEWIND D.HEART OF WINTER		39 zł

Tytuł		Cena
IL 2	N	114 zł
IN COLD BLOOD 3CD (PL)		44 zł
INDIANA JONES		74 zł
JACK ORLANDO (PL)		19 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT		29 zł
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)		24 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)		29 zł
JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA (PL)		45 zł
JEKYLL&HYDE (PL)		48 zł
JOIN STRIKE FIGHTER 11-2001		44 zł
KANGUREK KAO (PL)		45 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)		20 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)		19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	N	54 zł
KOZACY (PL)	N	89 zł
KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA(PL)		20 zł
KRZYŻACY (PL)		74 zł
KURKA WODNA (PL)	B	20 zł
LARRY 7 (PL)		47 zł
LEGO ALPHA TEAM (PL)		89 zł
LEGO LEGOLAND (PL)		89 zł
LEW LEON (PL)		20 zł
LIATH (PL) 2CD		24 zł
LONGEST JOURNEY (PL)		47 zł
MAFIA (PL) 4-2002	Z	89 zł
MAGIX MUSIC MAKER 6.0 (PL)		47 zł
MAJESTY (PL)		45 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	N	89 zł
MDK (PL)		20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)		47 zł
MEDAL OF HONOR 2-2002	Z	114 zł
MEGARACE 3 (PL)	N	74 zł
MESSIAH (PL)		19 zł
MIDNIGHT RACING (PL)		19 zł
MIG 29 FULCRUM 11-2001		42 zł
MIGHT&MAGIC 7		19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)		29 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL) 2-2002	Z	TEL.
MONOPOLY TYCOON	N	139 zł
MOONPROJEKT (PL) OEM		20 zł
MORTAL COMBAT 4		38 zł
MORTYR (PL)		25 zł
MOTO RACER 2		45 zł
MOTO RACER 3	N	114 zł
MUMINKI-ZIMA MUMINKÓW (PL)		64 zł
MYST 3 EXILE (PL)		89 zł
MYTH 1		39 zł
MYTH 3 (PL)		89 zł
NA KŁOPOTY PANTERA + KOSZ		69 zł
NBA 2000		43 zł
NBA LIVE `99		29 zł
NECRONOMICON (PL)		29 zł
NEED FOR SPEED 3		29 zł
NEED FOR SPEED 4		44 zł
NEED FOR SPEED PORSCHE		29 zł
NHL 2002		119 zł
ODYSEJA (PL)		48 zł
OFF ROAD (PL)		20 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)		89 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)		89 zł
PANZER GENERAL 3D		20 zł
PERSIAN WAR (PL)	N	74 zł
PHANTASMAGORIA 2 (5 CD)		39 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)		48 zł
PIZZA SINDICATE (PL)		39 zł

Tytuł		Cena
PLANESCAPE TORMENT (PL)	S	65 zł
POKEMON PRINT STUDIO (PL)		69 zł
POLANIE (PL)		19 zł
POLSKA GOLA (PL)		74 zł
POMPEI (PL)		20 zł
POOL OF RADIANCE(PL)		114 zł
PREMIER L.FOOTBALL MAN.2002		114 zł
PRO RALLY 2001(PL)		45 zł
PROJECT EDEN		124 zł
RAEH DVD (PL)		55 zł
PRZYGODY RYŚKA (PL)		29 zł
PSZCZUŁKA MAJA (PL)		64 zł
RAILROAD TYCOON DELUXE(PL)		64 zł
RAINBOW SIX : COVERT OPS		89 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	N	89 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)		20 zł
RALLY TROPHY (PL)	N	74 zł
RED ALERT		44 zł
RED ALERT 2		69 zł
RED ALERT 2 +RED 1		79 zł
RED ALERT YURI`S REVANGE		74 zł
RED FACTION		48 zł
REDLINE RACER		20 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS.	N	155 zł
REVENANT		38 zł
RING (PL) 4 CD		29 zł
ROBBO 2001 (PL)		47 zł
ROLAND GARROS FR. 2001		74 zł
ROLLER COSTER TYC. GOLD (PL)		89 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)		20 zł
SCREAMER 2		20 zł
SERIOUS SAM (PL)		64 zł
SETTLERS 1+2+3+4 (PL)		144 zł
SETTLERS 2 (PL)		20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)		65 zł
SETTLERS 4 (PL)	B	89 zł
SETTLERS 4 NOWE MISIE		45 zł
SHADOW COMPANY		19 zł
SHEEP (PL)		47 zł
SHIZM (PL) 5CD		89 zł
SHIZM (PL) DVD		89 zł
SHOGUN MONGOL INVASION (PL)		74 zł
SHOGUN+MONGOL INVASION(PL)	N	114 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)		89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.		48 zł
SIM CITY 2000		29 zł
SIM CITY 3000 (PL)		44 zł
SIMS (PL)		89 zł
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)		119 zł
SIMS BALANGA (PL)		74 zł
SIMS RANDKA (PL)		74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)		69 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE+BALANG.		114 zł
SIMS VILLE (PL) 2-2002	Z	114 zł
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA		139 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2 01-2002	Z	149 zł
SONIC (PL)		47 zł
SOUL REAVER		29 zł
SOUL REAVER 2 11-2001		114 zł
SPEEDWAY (PL)		19 zł
SPIDERMAN		149 zł
STAR WARS FORCE COMMANDER		74 zł
STAR WARS JEDI KNIGHTS		74 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON		74 zł
STAR WARS X-WING ALLIANCE		74 zł

Tytuł		Cena
STAR WARS X-WING COLLECT.		74 zł
STAR WARS: EPISODE I: RACER		74 zł
STAR WARS: FORCE COMMAND.		99 zł
STAR WARS: PHANTOM MENACE		74 zł
STARCRAFT+BROODWAR (PL)		48 zł
STING (PL)		64 zł
STUNT GP (PL)		48 zł
SUDDEN STRIKE (PL)	B	89 zł
SUDDEN STRIKE FOREVER 2.2002	Z	74 zł
SZACHY 2001 (PL)		64 zł
SZACHY 98 (PL)		19 zł
TACHYON		38 zł
TAXI DRIVER (PL)	B	25 zł
TEST DRIVE 6 (PL)		20 zł
THIEF		38 zł
THREE KINGDOMS		114 zł
THRONE OF DARKNESS (PL)	N	114 zł
TOCA		20 zł
TOMB RAIDER 1		39 zł
TOMB RAIDER 2		39 zł
TOMB RAIDER 3		55 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.		74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES		89 zł
TONY HAWK`S PRO SKATER 2		89 zł
TOON CAR		19 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)		29 zł
TRAIN SIMULATOR		155 zł
TRIDONIS (PL)		19 zł
TROPICO (PL)		89 zł
TUNGUSKA (PL) 2CD		24 zł
TWIERDZA (PL)	N	89 zł
TZAR (PL)		20 zł
UNREAL		19 zł
USAF		45 zł
VAMPIRE		65 zł
VIRTUA FIGHTER 2		29 zł
WARCRAFT + BATTLE NET		48 zł
WARLORDS BATTLECRY ED.KOL.		89 zł
WATCHMAKER (PL)		74 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)		20 zł
WIGGLES (PL)	N	89 zł
WIZARDRY 8 (PL)		89 zł
WORLD WAR 3		72 zł
WORMS ARMAGEDDON (PL)		64 zł
WORMS UNITED		39 zł
WORMS W. PARTY+KOSZULKA	B	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)		19 zł
WYŚCIGI WYKRĘTÓW		48 zł
Z STEEL SOLDIERS (PL)		89 zł
ZAX GALAKTYCZNY WOJOWNIK	N	48 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL)		89 zł

Z - zapowiedź
N - nowość
S - spadek ceny
B - bestseller
DATA - data premiery
POGRUBIONE - tytuły z firmowej KOLEKCJI PLAY
TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 18.12.2001., * aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

ZAMÓW PRZED PREMIERA

- **D**ostaniesz paczkę **równo** z polską **premierą** tej gry
- **D**ostaniesz **koszulkę** firmową GRATIS, lub koszta wysyłki zero złotych ,lub inny upominek (zaznacz przy zamówieniu swój wybór)
- **Cena** jak zwykle będzie dużo **niższa** od detalicznej
- **D**ostaniesz pełną **oryginalną** grę

Niżej wymienione tytuły lada chwila **ukażą się** na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą **zyskasz:**

89 zł PREMIERA 25.1.2002 — HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL)

89 zł PREMIERA 25.1.2002 — WIZARDRY 8 (PL)

74 zł PREMIERA 1.2002 — SUDDEN STRIKE FOREVER (PL)

89 zł PREMIERA 2.2002 — DUKE NUKEM FOREVER (PL)

114 zł PREMIERA 2.2002 — GTA 3 (PL)

114 zł PREMIERA 25.1.2002 — MEDAL OF HONOR (PL)

89 zł PREMIERA 2.2002 — GHOTIC 2CD (PL)

149 zł PREMIERA 5.02.2002 — SOLDIER OF FORTUNE 2

Doniesienia

Saga Baldur's Gate
Firma CD Projekt wydaje zestaw Saga Baldur's Gate. Znajdzie się w nim gra fabularna Baldur's Gate, oficjalny dodatek do niej – Opowieści z Wybrzeża Mieczy, a także gra Baldur's Gate II z Dodatkiem Kolekcjonerskim i jej oficjalne rozszerzenie Tron Baala. Poza tymi przebojami w pudełku znajdziemy również wiele niespodzianek. Za całość zapłacimy 159,90 złotych.

Licencja na program
Program gry Codename: Outbreak firmy Deep Shadows został wystawiony na sprzedaż. Eksperci wskazują jego liczne zalety: ładną grafikę, realistyczną fizykę świata gry i płynną animację. **GRY** mają nadzieję, że niedługo zobaczymy gry oparte na tym doskonałym programie!

Zmiana tytułu
Creative Assembly, firma, dzięki której gramy w doskonałego Shoguna, zmienia tytuł swojej najnowszej produkcji. Dotychczas słyszeliśmy o grze Crusader: Total War. Teraz tytuł ten brzmi Medieval: Total War. Według autorów dzięki temu gracze łatwiej skojarzą kontekst historyczny gry.

Wydawca znaleziony
Ciekawie wyglądająca gra strategiczna Warrior Kings znalazła polskiego wydawcę – firmę CD Projekt. Za polską wersję gry zapłacimy 99 złotych. Gra ukaże się w pierwszym półroczu 2002.

Magister gier?
Międzynarodowy Instytut Sztuki w San Francisco otworzył wydział, po którego ukończeniu otrzymujemy tytuł magistra w projektowaniu gier i ich grafiki. **GRY** mają nadzieję, że wkrótce również polskie uczelnie pozwolą nam rozwijać naukową karierę w naszej ulubionej dziedzinie!

Zostań karateką
Autorzy Throne of Darkness z Click Entertainment rozpoczęli pracę nad nowym projektem. W sieciowej grze o jeszcze nie ustalonym tytule jako karateka stoczymy szereg walk, by zostać mistrzem.



Mały czarodziej nadlatuje na pecety!

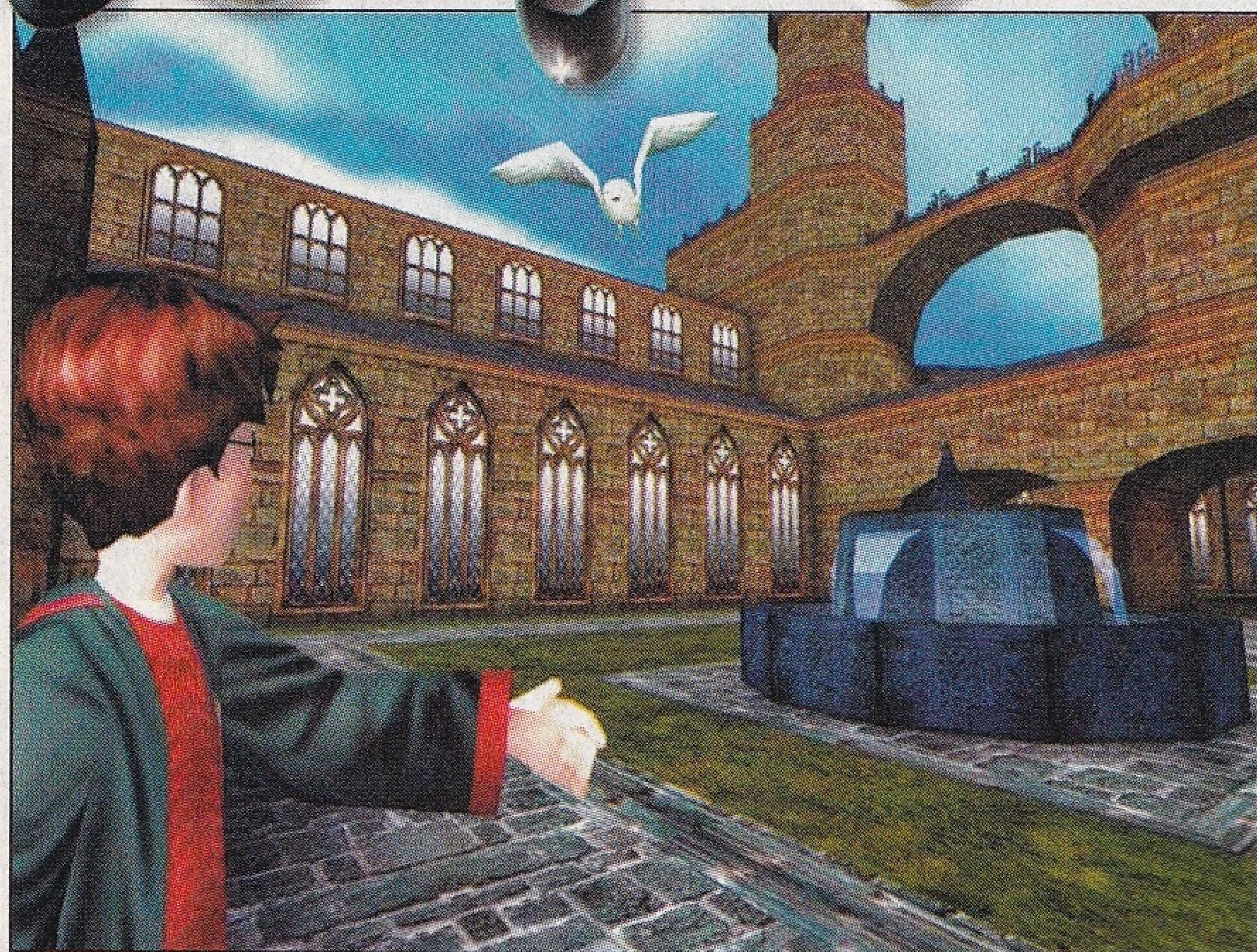
Harry Potter i kamień filozoficzny

Gra przygodowa na PC | Prowadzimy młodego czarodzieja przez sale uniwersytetu magów – szkoły Hogwart.

Uczymy się czarów i poznajemy słynne postacie uczelni. Rozmawiamy zarówno z Hermioną Granger, jak i Prawie Bezgłowym Nickiem. Uciekamy też przed demonicznym profesorem Snapem. W jednym z etapów gramy nawet w quidditcha! Rozwiązujemy wiele ciekawych zagadek i toczymy pasjonujące pojedynki z wrogami.

Ciekawostką jest fakt, że budynek szkoły zmienia się: pomieszczenia i schody przemieszczają się. Czasami szukamy nawet własnej sypialni! Wszystkie te cuda oglądamy w prześlicznej grafice trójwymiarowej. Sterowanie ogranicza się do myszy i jednego klawisza, więc prowadzenie czarodzieja nie przysparza nam problemów.

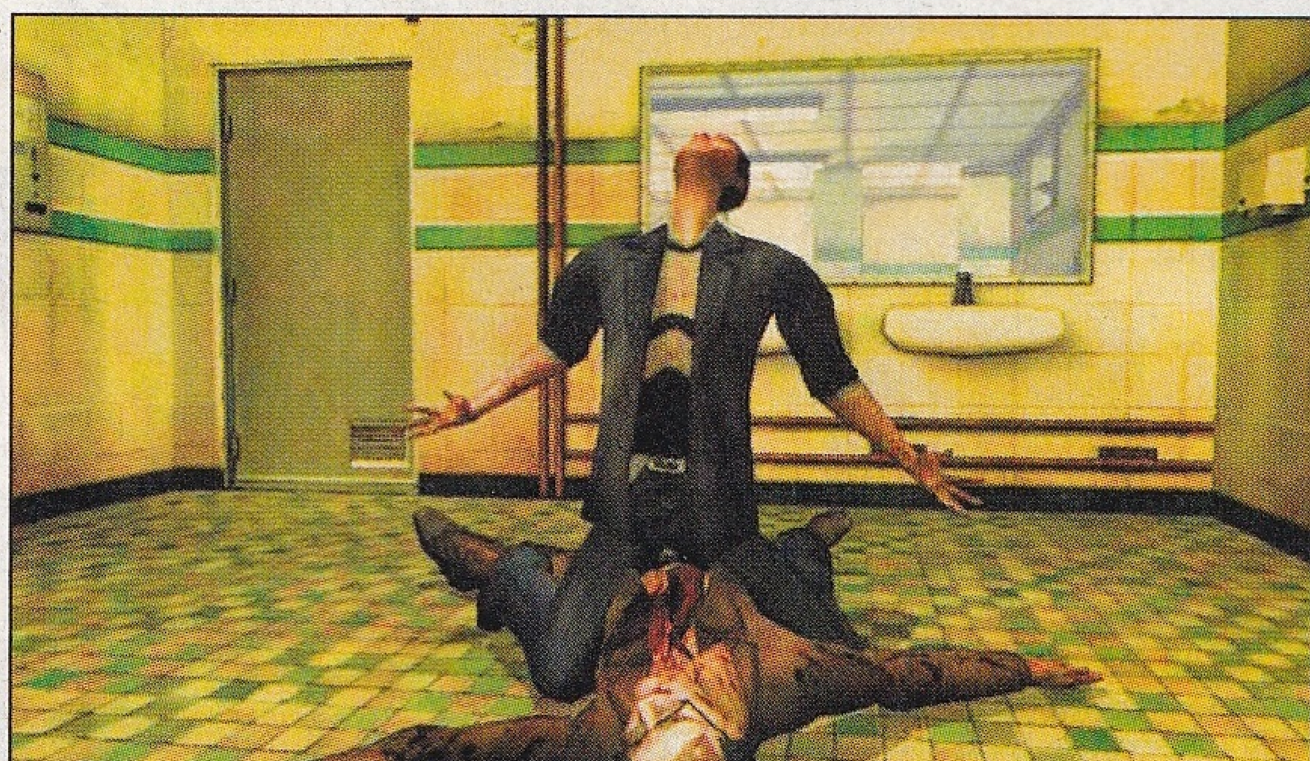
➔Termin: *już jest.* **Cena:** *129 zł*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl*



Szkolne podwórko jest areną wielu magicznych przygód



Trójwymiarowa grafika wygląda obiecująco. Jednak najważniejsze pytanie, to czy twórcom gry udało się przenieść na ekrany pecetów magię Pottera



Zapowiada się unikatowe połączenie gry i serialu telewizyjnego

Fahrenheit[1]

Gra przygodowa na PC | W Nowym Jorku popełniono serię rytualnych morderstw.

Gra podzielona jest na epizody, w których wcielimy się w inne postacie. W pierwszym epizodzie zagramy jako zabójca i spróbujemy dowiedzieć się, co nas pchnęło do tego czynu. Fabuła kolejnych epizodów zmieni się zależnie od tego, co robiliśmy wcześniej. **GRY** podziwiają ten ambitny pomysł, ale ostrzegają: to przygodówka tylko dla dorosłych!

➔Termin: *drugi kwartał 2002*
Informacje: www. fahrenheit-game.com

[1] Wymowa: farenhajt

Siege of Avalon[2]

Gra fabularna na PC | Znajdziemy się w fantastycznym, przepełnionym magią świecie i pokierujemy krokami młodego bohatera.

Nasze zadanie: zapewnić zwycięstwo ludziom oblężonym przez siły zła w twierdzy Avalon. Na początku stworzymy bohatera, określając jego cechy i umiejętności, które rozwiniemy w czasie rozgrywki. W drużynie poza głównym bohaterem znajdą się maksymalnie cztery postacie.

➔Termin: *grudzień 2001*
Informacje: *Techland, 63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3, tel. (0 prefiks 62) 737 27 47, www.techland.com.pl*



Gra będzie miała ładną grafikę z widokiem ukośnym. Ciekawy jest rozbudowany system ekwipunku i pancerzy, które zakładamy na bohatera

[2] Ang. Oblężenie Avalonu. Wymowa: sidż of awalon. Avalon to niebiańska kraina z celtyckich mitów



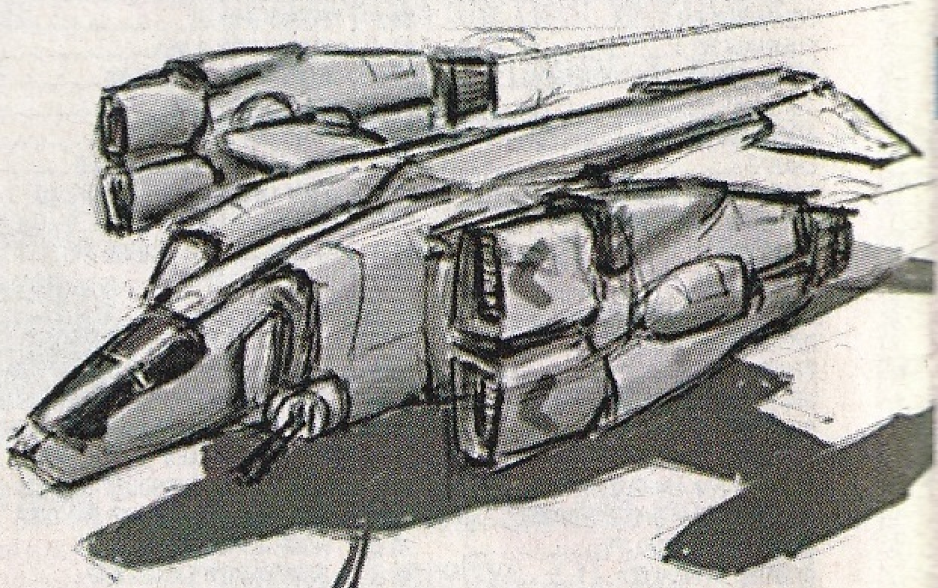
Na pierwszych obrazkach grafika wygląda ładnie

Chrome[3]

Gra akcji na PC | Wcielimy się w gwiezdnego łowcę nagród i przeprowadzimy wiele misji wymagających – wedle zapewnień twórców – nie tylko refleksu, ale i umiejętności taktycznych.

Powędrujemy przez tropikalną dżunglę, wojskowe bazy, kopalnie. Skorzystamy ze sprzętu i pojazdów przejętych od wrogów. Chrome zawiera elementy gry fabularnej – podczas zabawy znajdziemy implanty, które zwiększą zdolności bohatera.

➔Termin: *wiosna 2002*
Informacje: *Techland, 63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3, tel. (0 prefiks 62) 737 27 47, www.techland.com.pl*



Na planety zabierze nas lądownik

[3] Ang. Chrom. Wymowa: kroum



Kto mówi, że pieniądze szczęścia nie dają?! W grze Industry Tycoon 2 zbicie wielkiej fortuny to nasza jedyna droga do zwycięstwa!

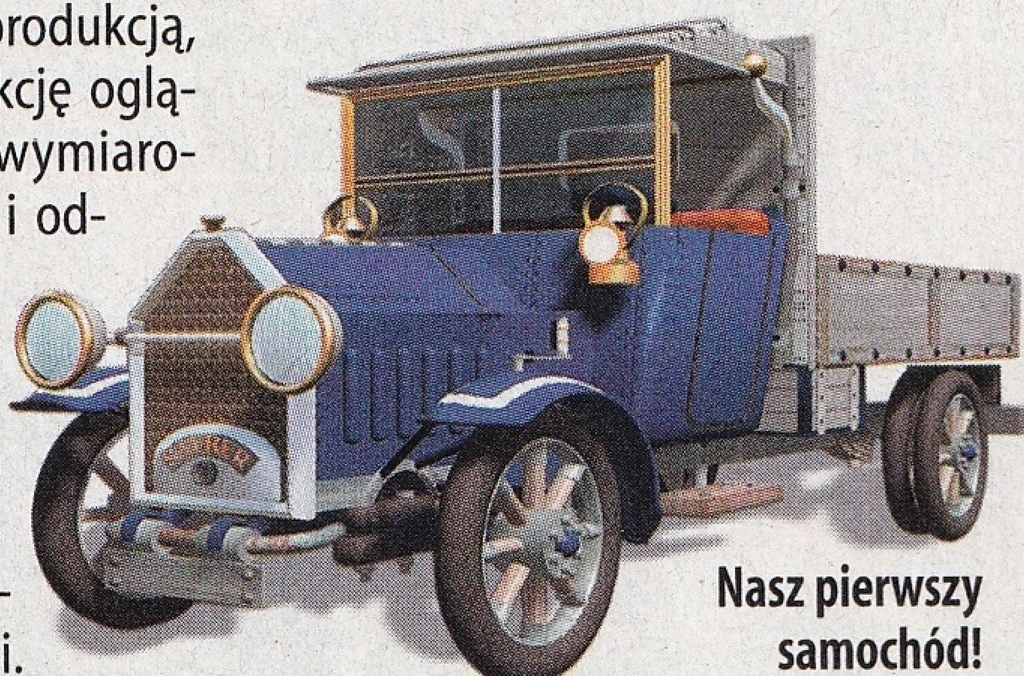
*Ang. Magnat przemysłowy. Wymowa: industry tajkuun

Industry Tycoon 2[4]

Gra strategiczna na PC | Zaczynając na przełomie dziewiętnastego i dwudziestego wieku, tworzymy imperium finansowe.

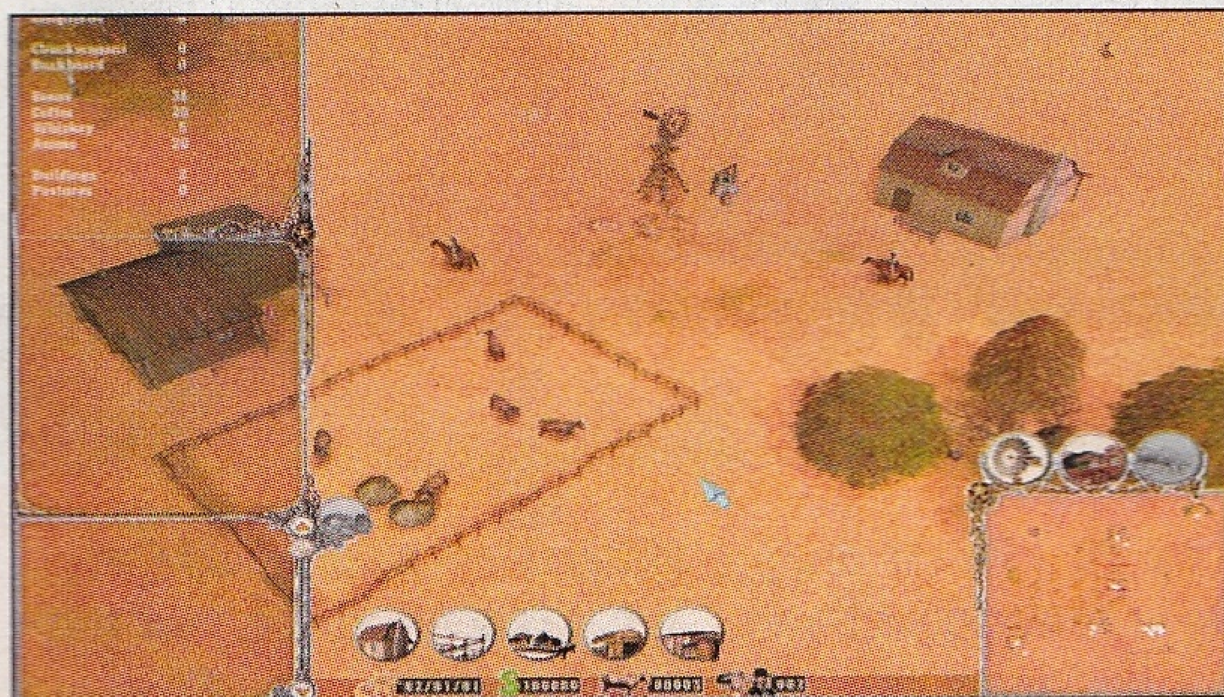
Wcielamy się w przedsiębiorcę, zarządzamy zasobami, produkcją, zakupami i sprzedażą. Akcję oglądamy w dokładnej trójwymiarowej grafice. Przybliżamy i oddalamy ekran, obserwujemy animowane pojazdy. W grze występuje aż pięćdziesiąt typów środków transportu! Nasze zasoby przewozimy również pociągami i statkami.

→Termin: *luty 2002*
Informacje: *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.com*



Nasz pierwszy samochód!

Oto mały domek na prerii. Wkrótce stanie tu miasteczko – jak tylko uporamy się z czerwonoskórymi i bandytami



*Ang. Daleki zachód. Wymowa: far łest

Farwest[5]

Gra zręcznościowo-strategiczna na PC | Przeniesiemy się na Dziki Zachód, gdy Amerykę przemierzali kowboje i bandyci.

Poprowadzimy małe ranczo, które z czasem przekształci się w miasteczko. Będziemy bronić naszej ziemi przed Indianami i bandytami. Zajmiemy się hodowlą i sprzedażą bydła, aby nasza posiadłość przynosiła zyski.

→Termin: *marzec 2002*
Informacje: *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www. cdprojekt. com*



O wyniku bitwy często zdecyduje broń pancerna

*Ang. Druga wojna światowa: Pancerne pazury. Wymowa: łerld łor tu: pancer klous

World War II: Panzer Claws[6]

Gra strategiczna na PC | Weźmiemy udział w walkach w Europie podczas drugiej wojny światowej.

Poprowadzimy do boju wojska pancerne i zmechanizowane należące do aliantów lub Niemców i rozegramy ważne bitwy i potyczki z okresu 1941-1944.

→Termin: *III kwartał 2002*
Informacje: *TopWare Poland, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała, tel. (0 prefiks 33) 813 03 16, www. topware. pl*

Doniesienia

Capcom na PC!!!

Znana z konsolowych gier firma Capcom (twórca serii Street Fighter i Resident Evil), zapowiedziała, że będzie robić też gry na pecety! Dotychczas niektóre przeboje Capcomu przenosiły na peceta inne firmy – efekty niekiedy były marne.

Realny Deus Ex 2 i prawdziwy Thief III

Kolejne części hitów Deus Ex i Thief będą wykorzystywać efekty programu Havok. Zobaczymy w nich jeszcze lepiej dopracowane elementy strojów bohaterów, łącznie z furkoczącymi na wietrze płaszczami. Ponadto więcej rzeczy będzie się dało zdemolować, zniszczyć i połamać. W Deus Ex 2 znajdziemy też pojazdy, które będziemy ulepszać i rozwalać jak w dobrych grach rajdowych.

W roli Gordona Freemana...

Potwierdziły się pogłoski o planach nakręcenia filmu na podstawie gry Half-Life. Firma Valve, producent gry, rozpoczęła poszukiwania studia filmowego, które podjęłoby się tego zadania. Co więcej, autorzy chcą usłyszeć opinie i pomysły fanów Half-Life'a. **GROM** podoba się to podejście. To przecież gracze stanowią znaczną część widowni filmów na podstawie gier. Wszelkie pomysły i uwagi należy wysyłać (po angielsku) e-mailem pod adresem **movie@valvesoftware.com.**

Wiedźmin, słucham!

Pecetowa gra o wiedźminie Geralcie prawdopodobnie nigdy się nie ukaże. Firma Metropolis potwierdziła natomiast, że przygotowuje taką grę na... telefon komórkowy. Zabawa ma polegać na wysyłaniu i otrzymywaniu SMS-ów. Gra jest opracowywana dla sieci Idea.

Gdzie ten Codename: Outbreak?

Ta strzelanina trójwymiarowa miała się ukazać po polsku w serii Nowa ExtraGra firmy CD Projekt za 19,90 złotych. Ostatecznie wyda ją firma Manta – jak obiecuje, za przystępną cenę i w polskiej wersji językowej. **GRY** trzymają za słowo!

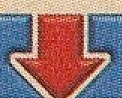


WZLOTY

Kochane Urwisy

Z wartą poparcia inicjatywą wystąpiła ostatnio firma IM Group. Jej gra edukacyjna pod tytułem Urwisy w opałach składa się z 40 interaktywnych scenek, w których dzieci wybierają bezpieczne wyjście z groźnych sytuacji. Gra uzyskała pozytywne opinie psychologów, pedagogów i policji, prezentuje się ładnie i kosztuje 39 złotych.

Ale to nie wszystko: cały dochód ze sprzedaży Urwisów w opałach jest przeznaczany na budowę ośrodka rehabilitacyjnego dla dzieci. Wznosi go Fundacja Wiatraczek. Jej nazwa wzięła się stąd, że ośrodek powstaje we wnętrzu... zabytkowego wiatraka! **GRY** z całego serca popierają ten piękny projekt. Urwisy zamawiamy na stronie **www.licytacja.bydgoszcz.com/urwisy.html** lub w firmie IM Group.



UPADKI

Ten zegar nie chodzi!

Początkujący wydawca gier – firma Manta – już na starcie zaliczyła poważną wpadkę. Jej pierwszej gry, udanej przygodówki pod tytułem The Watchmaker – Zegarmistrz nie da się skończyć!

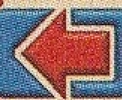
W pewnym momencie gry mamy posmarować różę krwią. Gdy próbujemy użyć krwi w woreczku, aby posmarować nią różę, bohater wypija ją. Tak ujawnia się... zabezpieczenie przed nielegalnym kopiowaniem zaprojektowane przez twórców gry. Dalej już przejść się nie da.

Na szczęście firma szybko wydała łatkę, która naprawia grę. Umieściliśmy ją na płycie dołączonej do tego numeru **GIER**. Nie zmienia to faktu, że w sklepach znajduje się gra bezwartościowa.



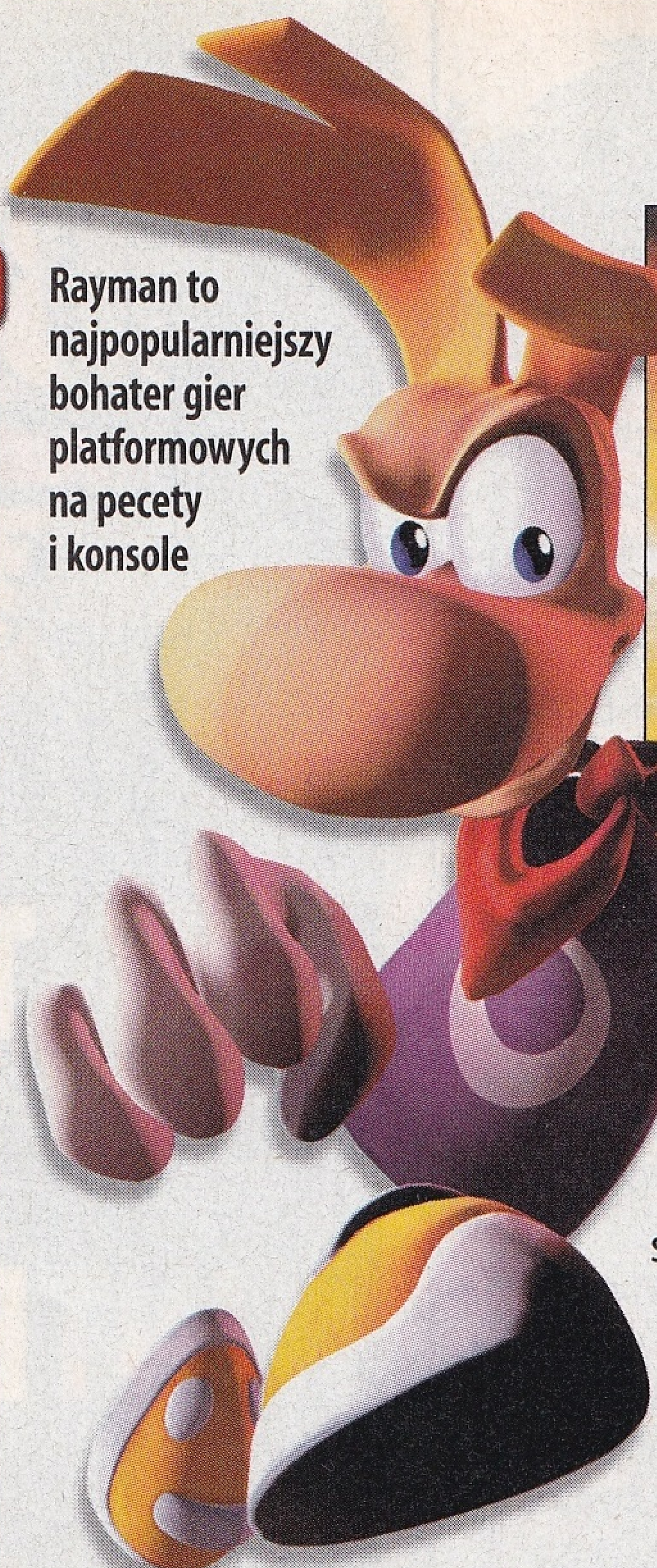
NA CZASIE

Adam skacze także dla nas
● **GRY EXTRA** znów uderzają ● ISS rulz!

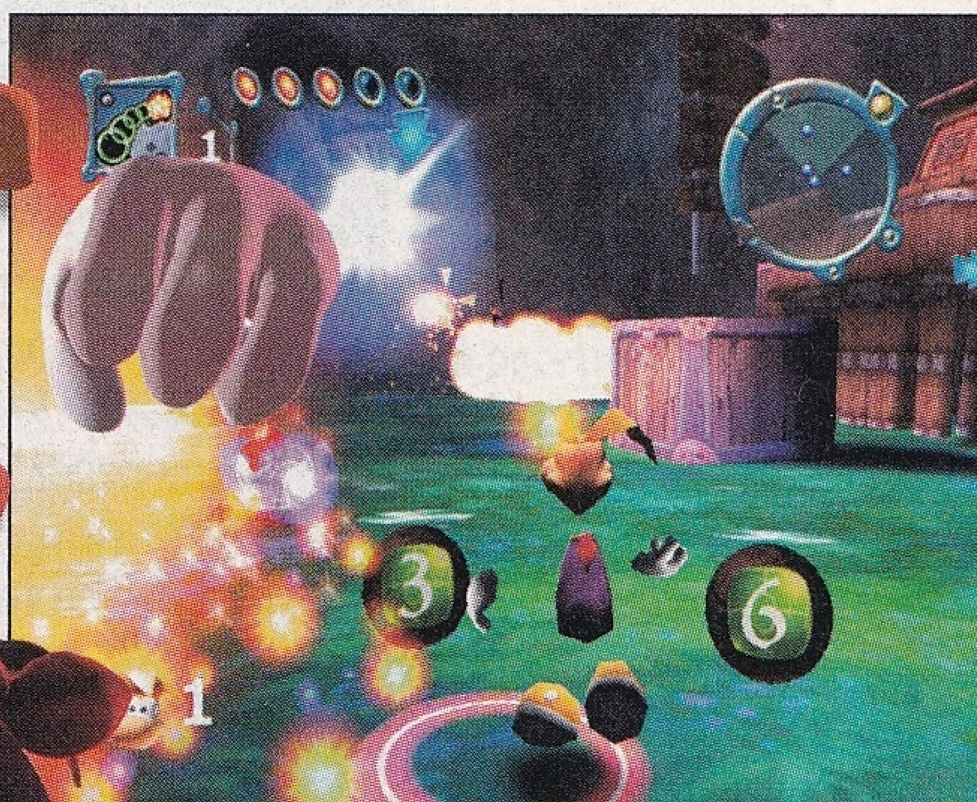


NA KWASIE

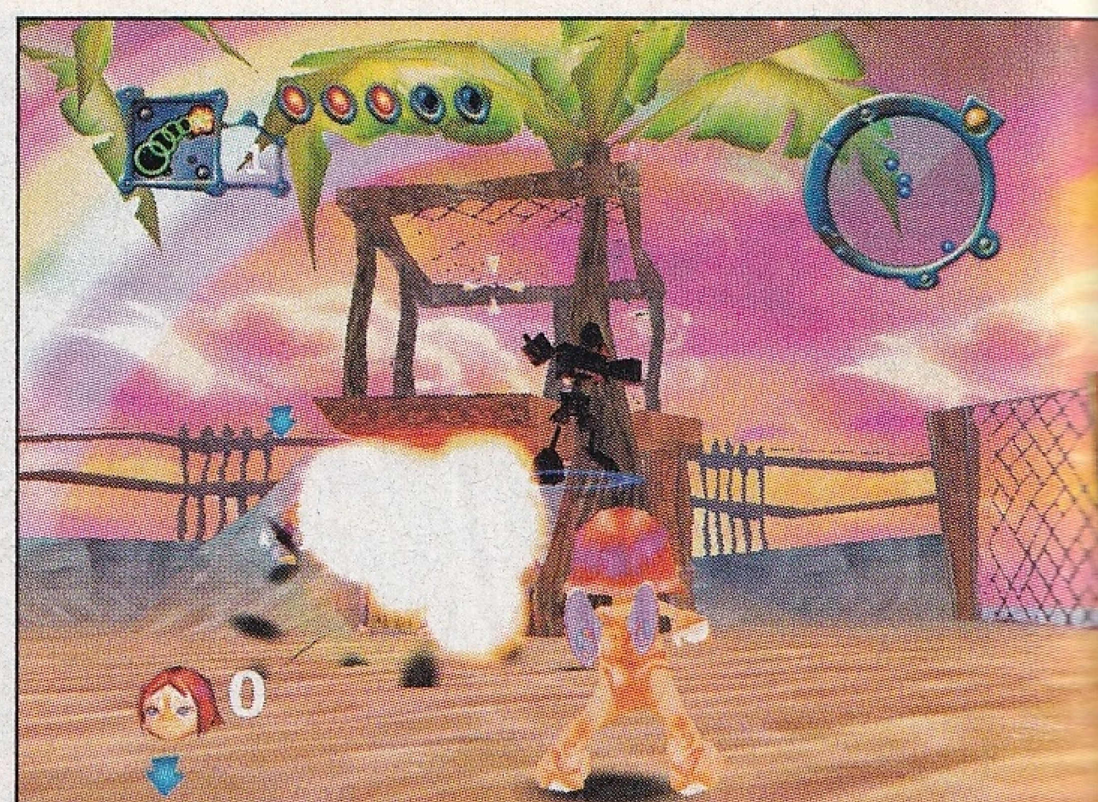
Oblech i ślamazar naszym przyjacielem jest ● Ostatnie wybryki przegranej kliki ● Podatki zrywają gatki



Rayman to najpopularniejszy bohater gier platformowych na pecety i konsole



Kolorowa grafika jest typowa dla tej serii gier



Po raz pierwszy są inni bohaterowie prócz Raymana

Rayman M[1]

Gra zręcznościowa na PC, PS2 i Xboxa | Przeniesiemy się do świata znanego z poprzednich części tej słynnej zręcznościówki.

Teraz będziemy bawić się także w trybie wieloosobowym. Wybierzemy bohatera spośród czterech postaci. Zastawimy pułapki na przeciwników i zastosujemy skomplikowane taktyki, aby zwyciężyć. Bohaterowie będą płynnie animowani. W czasie zabawy zbierzemy dodatki, dzięki którym zwiększymy umiejętności postaci. Zagramy w dwóch trybach – w wyścigu bądź bitwie. W każdym z nich zwiedzimy cztery różne światy. Twórcy obiecują, że podczas gry zachwyci nas piękna, kolorowa grafika i ciekawe scenerie.

➔**Termin:** *początek 2002*
Informacje: *LEM, 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, tel. (0 prefiks 22) 651 73 24, www.lem.com.pl*

[1]Rayman to imię bohatera gry. Wymowa: rejmen

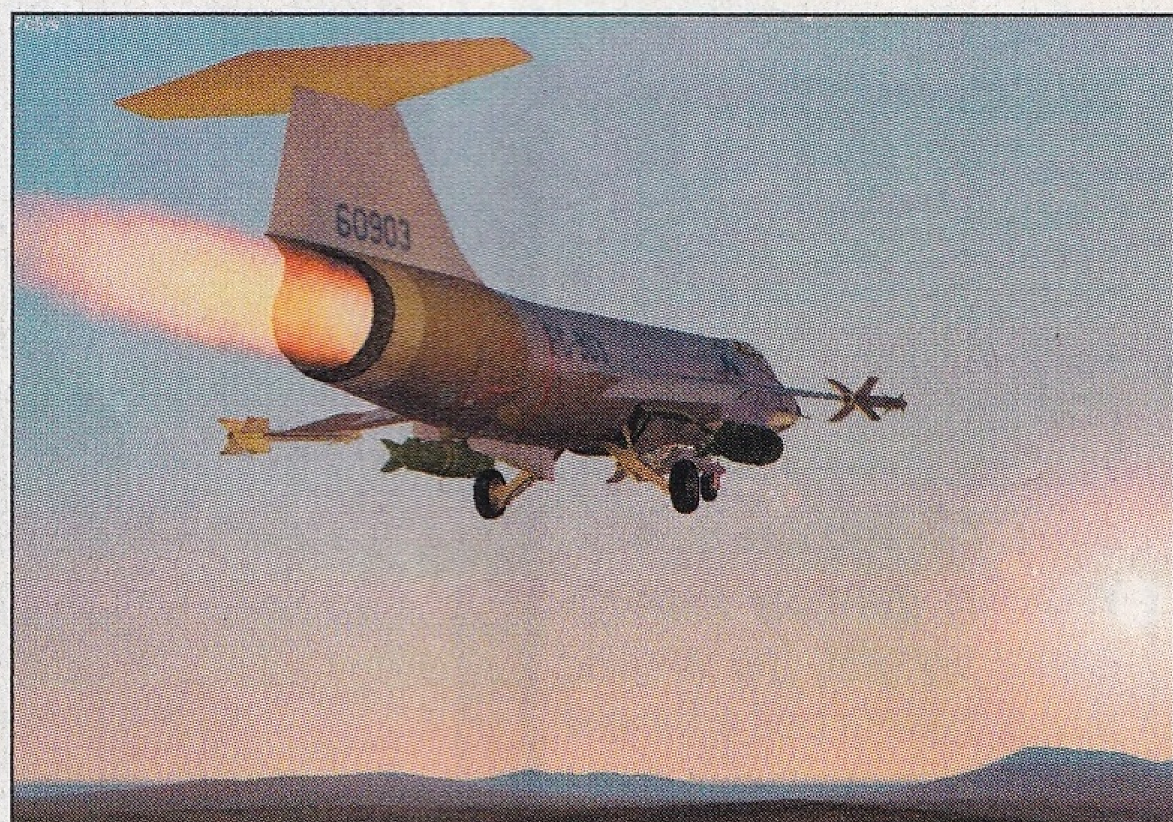
Project 1[2]

Gra symulacyjna na PC | Zasiądziemy za sterami potężnych amerykańskich myśliwców z lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku.

Będziemy zwalczać dziesiątki wrogów w powietrzu i na ziemi, pilotując między innymi takie maszyny, jak F-4 Phantom II czy F-100 Super Sabre. Robiąc postępy, dostaniemy zezwolenie na pilotowanie coraz lepszych samolotów, ale też spotkamy się w powietrzu z coraz silniejszymi maszynami przeciwnika.

➔**Termin:** *wiosna 2002*
Informacje: *www.thirdwire.com*

[2]Ang. Projekt jeden. Wymowa: prodżekt łan



Myśliwce przechwytujące nie były zwrotne, ale bardzo szybkie



Komandosi ćwiczą akcje w terenie pustynnym

Project IGI 2[3]

Gra akcji na PC | Po raz drugi wcielimy się w komandosa Davida Jonesa i będziemy walczyć z wrogami USA.

Poznamy tajne bazy wojskowe, lotniska i przystanie. Przeciwników będziemy zabijać po cichu, zaczniemy strzelać, dopiero gdy zostaniemy zauważeni. Wrogowie będą zachowywać się realistycznie – na przykład spróbują nas otoczyć. Zobaczymy różne efekty świetlne i zmieniające się warunki pogodowe. Będziemy też walczyć w nocy.

➔**Termin:** *połowa 2002*
Informacje: *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl*

[3]Projekt IGI. IGI to skrót od skrót od I'm Going In czyli wchodzę do akcji. Wymowa: prodżekt aj dżi aj

Druuna[4]

Gra zręcznościowa na PC | Poprowadzimy piękną Druunę przez niebezpieczny świat przyszłości.

Zobaczymy Ziemię opanowaną przez wirusa zniekształcającego fizycznie ludzkie ciało i spróbujemy przeżyć w przerażającym otoczeniu. Grafika będzie piękna i szczegółowa, usłyszymy też dziesięć ładnych utworów muzycznych.

➔**Termin:** *początek 2002*
Informacje: *Lemon Interactive, 01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85, tel. (0 prefiks 22) 666 19 66*



Druuna jest na swój sposób piękną bohaterką, ale daleko jej do klasycznej urody Lary Croft

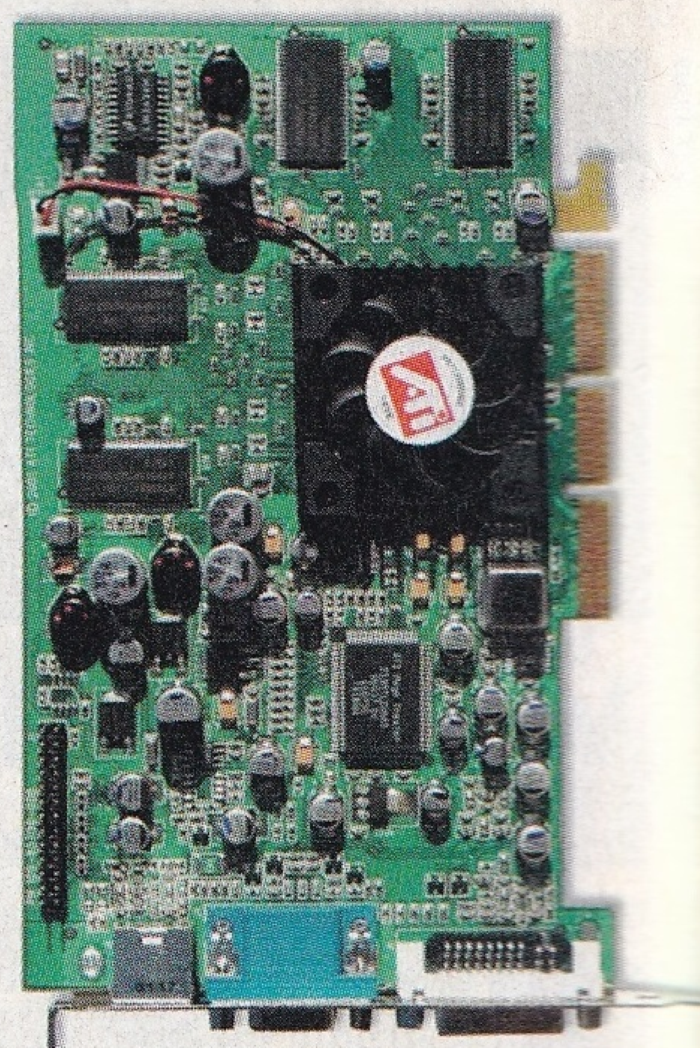
[4]Druuna to imię głównej bohaterki gry. Wymowa: druuna

ATI Radeon 8500

Firma NVidia zdominowała rynek kart graficznych, ale nowy produkt konkurencyjnej firmy ATI przewyższa jej wszystkie konstrukcje.

Karta ATI Radeon 8500 ma lepsze parametry niż słynny GeForce 3. Jej procesor graficzny składa się z 60 milionów tranzystorów – to o trzy miliony więcej niż w GeForce 3. Został skonstruowany w zaawansowanej technologii 0,15 mikrometra. Wyniki testów wskazują, że jego osiągi są porównywalne z GeForce 3. Atutem w walce ma być zaś stosunkowo niska cena. **GRY** cieszą się, że walka konkurencyjna nie zamarła – gracze tylko na tym zyskują!

➔**Cena:** *około 1500 zł*, **Informacje:** *www.ati.com/na/pages/zones/3dgamer.html*



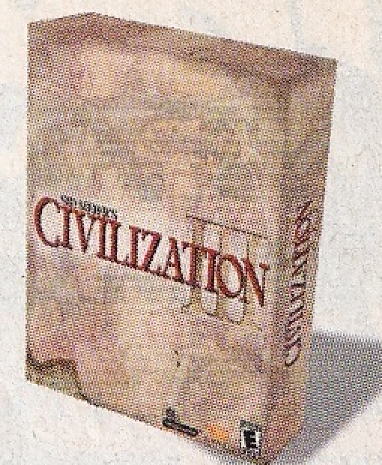
Firma NVidia boi się konkurencji ze strony karty Radeon 8500

Drożej, za to gorzej!

Niecałe pół roku temu CD Projekt, wiodący polski wydawca gier, podpisał umowę z firmą Infogrames. Dzięki temu w planie wydawniczym CD Projektu pojawiły się takie tytuły, jak Civilization III czy Monopoly Tycoon. W informacji rozesłanej do prasy obie firmy dużo nam obiecywały: że do końca roku zostanie wydanych około 15 gier, w tym dwa wymienione hity, że cena żadnej z nich nie przekroczy 100 złotych i że trafią do sklepów w polskich wersjach językowych.

Ostatnio jednak w planie wydawniczym CD Projektu zaszły zaskakujące zmiany. Wspomniane gry z oferty Infogrames ukażą się bowiem po angielsku i w szokująco wysokiej cenie 159 złotych!

CD Projekt tłumaczy to postawą firmy Infogrames, która nie zezwala na tłumaczenie Civilization III na inne języki. **GIER** nie interesują zakulisowe rozgrywki: rozgoryczeni stwierdzamy, że obie firmy nie dotrzymały danego graczom słowa i to potrójnie.



Zamiast tanio i po polsku, jest drogo i po angielsku!

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Goto Bridge II (PL)	GoTo Software	styczeń 2002
FABULARNE i PRZYGODOWE		
Arthur's Knights 2 (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2001
Freedom Force	Irrational Games	połowa 2002
Gorasul: Dziedzictwo smoka (PL)	Silver Style	grudzień 2001
Gothic (PL)	Xicat	połowa 2002
Inquisition (PL)	Wanadoo	połowa 2002
Morrowind	EON	połowa 2002
Neverwinter Nights (PL)	BioWare	połowa 2002
Pool of Radiance 2 (PL)	Stormfront Studios	grudzień 2001
Runaway (PL)	Pendulo	styczeń 2002
Rzecz (The Thing) (PL)	Computer Artworks	połowa 2002
Sea Dogs 2	Akella	połowa 2002
Simon the Sorcerer 3 (PL)	Headfirst Adventure	połowa 2002
Versailles 3 (PL)	Cryo Interactive	połowa 2002
Wizardry VIII (PL)	Sir Tech	styczeń 2002
The Shadow of Zorro (PL)	Cryo Interactive	połowa 2002
SPORTOWE		
Matt Hayes Fishing	EA Sports	styczeń 2002
Salt Lake 2002 - Winter Olympic Games	Attention to Detail	styczeń 2002
Tiger Wood's PGA Tour 2002	EA Sports	połowa 2002
STRATEGICZNE		
Another War (PL)	Mirage Media	połowa 2002
Age of Wonders 2: Tron czarnoksiężnika (PL)	Triumph Studios	połowa 2002
Anno 1503 (PL)	Sunflowers	połowa 2002
Battle Realms (PL)	Liquid Entertainment	grudzień 2001
Black & White Isles (PL)	Lionhead	grudzień 2001
Capitalism 2 (PL)	Enlight Software	połowa 2002
Car Tycoon (PL)	Fishtank Interactive	grudzień 2001
Conquest (PL)	Ubi Soft	grudzień 2001
Crazy Factory (PL)	Monte Christo	luty 2002
Dune (PL)	Widescreen Games	połowa 2002
Earth and Beyond	Westwood Studios	połowa 2002
End of Twilight (PL)	RaajMenon	grudzień 2001
Etherlords (PL)	Fishtank Interactive	grudzień 2001
Europa Universalis 2 (PL)	Paradox Entertainment	grudzień 2001
Frontierland (PL)	JoWooD Productions	połowa 2002
Heroes of Might & Magic IV (PL)	New World Computing	luty 2002
Hostile Waters (PL)	Rage	grudzień 2001
Hotel Giant (PL)	JoWooD Productions	połowa 2002
Industry Tycoon 2 (PL)	JoWooD Productions	luty 2002
Kohan: Immortal Sovereigns (PL)	Ubi Soft	grudzień 2001
Krzyżacy (PL)	Cenega	grudzień 2001
Lords of the Realm III (PL)	Impressions	połowa 2002
Lost Souls (PL)	TopWare Interactive	grudzień 2001
Myth II: Zielone Berety (PL)	Talonsoft	grudzień 2001
Panzer Claws (PL)	TopWare Interactive	III kwartał 2002
Polanie II (PL)	TopWare Interactive	III kwartał 2002
S.W.I.N.E. (PL)	Channel 42	styczeń 2002
Sid Meier's Sim Golf Club (PL)	Firaxis Studio	2002
Starmageddon (PL)	Lemon Interactive	styczeń 2002
Star Peace 2001	Monte Christo	luty 2002
Star Trek: Deep Space Nine - Dominion Wars (PL)	Octagon	grudzień 2001
Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts	grudzień 2001
State of War (PL)	Cypron Studios	styczeń 2002
Sudden Strike Forever (PL)	Fireglow	styczeń 2002
Takeda	Xicat	2002
The Settlers IV: Nowe misje (PL)	Blue Byte	grudzień 2001
Trade Empires (PL)	Frog City Software	grudzień 2001

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
Tropico: Rajska wyspa (PL)	PopTop Software	połowa 2002
Wall Street Trader 2001 (PL)	Monte Christo	luty 2002
Warcraft III (PL)	Blizzard	połowa 2002
Worms Blast (PL)	Team 17	połowa 2002
SYMULACYJNE		
Commanche 4	NovaLogic	grudzień 2001
Eurofighter Tycoon (PL)	Rage	grudzień 2001
F/A 19	Xicat	połowa 2002
IL-2 Sturmovik	1C	grudzień 2001
Motor City On-Line	Electronic Arts	połowa 2002
Silent Hunter II	Ultimation	początek 2002
WYŚCIGI		
Moto Racer 3	Delphine Software	grudzień 2001
ZRĘCZNOŚCIOWE		
Anachronox (PL)	ION Storm	połowa 2002
Ballistic	Xicat	połowa 2002
Beam Breakers	Fishtank Interactive	grudzień 2001
Command & Conquer: Renegade	Westwood Studios	połowa 2002
Die Hard: The Nakatomi Plaza	Fox Interactive	połowa 2002
Duke Nukem Forever (PL)	3D Realms	połowa 2002
Frogger 2: Zemsta błotniaka (PL)	Blitz Games	styczeń 2002
Galleon (PL)	Confounding Factor	połowa 2002
Ghost Recon (PL)	Red Storm Entertainment	grudzień 2001
Global Operations	Barking Dog Studios	luty 2002
GTA 3 (PL)	DMA Design	połowa 2002
Hidden & Dangerous 2 (PL)	Illusion Softworks	połowa 2002
Hitman 2 (PL)	IO Interactive	połowa 2002
Iron Storm (PL)	Wanadoo	połowa 2002
Mafia (PL)	Illusion Softworks	połowa 2002
Medal of Honor: Allied Assault (PL)	2015 Inc.	luty 2002
Megarace 3 (PL)	Cryo Interactive	grudzień 2001
Monsters (części od 1 do 4)	Disney Interactive	połowa 2002
Necrocide: The Dead Must Die	NovaLogic	luty 2002
Od zmierzchu do świtu (PL)	Cryo Interactive	styczeń 2002
Pac Man (PL)	Hasbro	styczeń 2002
Rainbow Six: Covert Ops	Ubi Soft	połowa 2002
Rainbow Six: Black Thorn (PL)	Red Storm Entertainment	grudzień 2001
Rayman M (PL)	Ubi Soft	grudzień 2001
Return to Castle Wolfenstein	Gray Matter Interactive Studios	grudzień 2001
Serious Sam: Drugie starcie (PL)	Croteam	połowa 2002
Soul Reaver 2	Crystal Dynamics	grudzień 2001
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games	połowa 2002
Star Wars Starfighter	LucasArts	grudzień 2001
DLA DZIECI		
King Lion II: Simba's Pride	Disney Interactive	grudzień 2001
Egypt Kids (PL)	Cryo Interactive	połowa 2002
Halloween (PL)	Wanadoo	połowa 2002
Hercules	Disney Interactive	grudzień 2001
Hugo: Tropikalna wyspa (PL)	ITE Media	grudzień 2001
Lego Creator: Harry Potter (PL)	Lego Media	połowa 2002
Lego Island 2 (PL)	Lego Media	styczeń 2002
Lego Racers II (PL)	Lego Media	styczeń 2002
Muminki: Tajemnica niewidocznego dziecka (PL)	Pan Interactive	grudzień 2001
Muminki: W Dolinie Muminków (PL)	Pan Interactive	połowa 2002
Playmobil: Alex i Laura (PL)	Ubi Soft	połowa 2002
Twoje kreskówki: Smerfy (PL)	Emme	styczeń 2002
Scooby-Doo: Strachy na lachy	The Learning Company	styczeń 2002
Toy Story II Activity Centre	Disney Interactive	grudzień 2001
Woody Woodpecker (PL)	Cryo Interactive	połowa 2002

JUŻ W SPRZEDAŻY

Nie wszystko Glina co się świeci

cena **49,90**

AGENT GLINIARZ

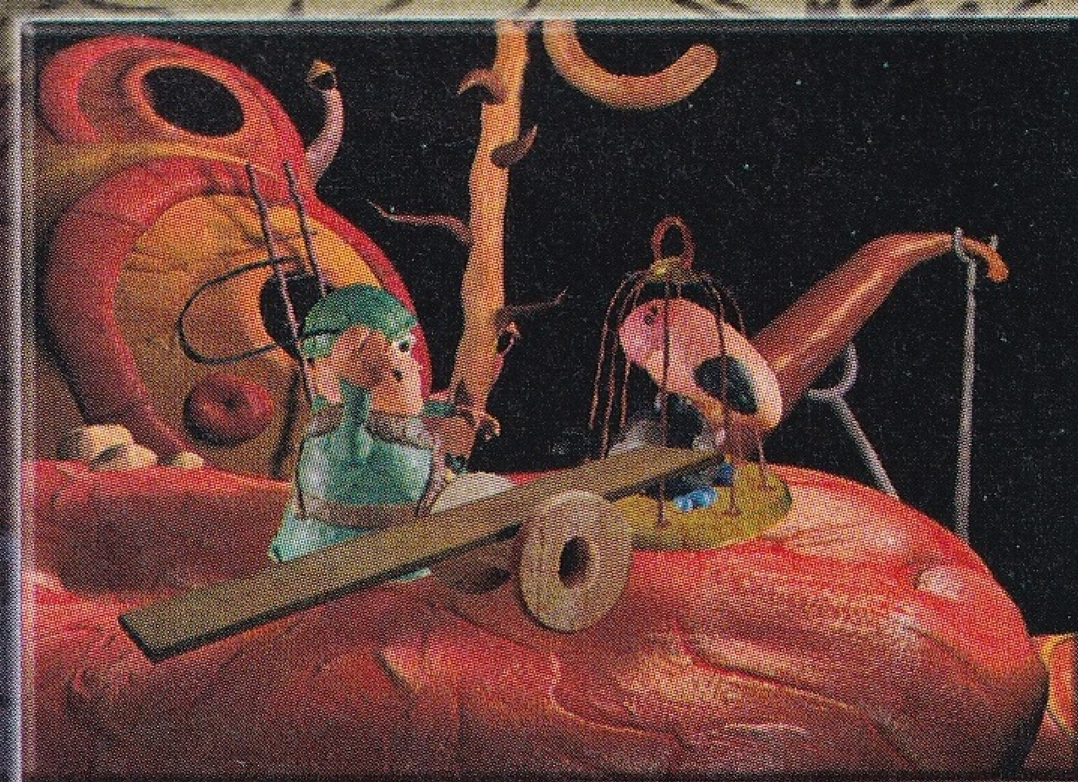
Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwania złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa bila to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry **AGENT GLINIARZ**, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom. A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego", niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbędny.

HOGA.PL GRY KOMPUTEROWE

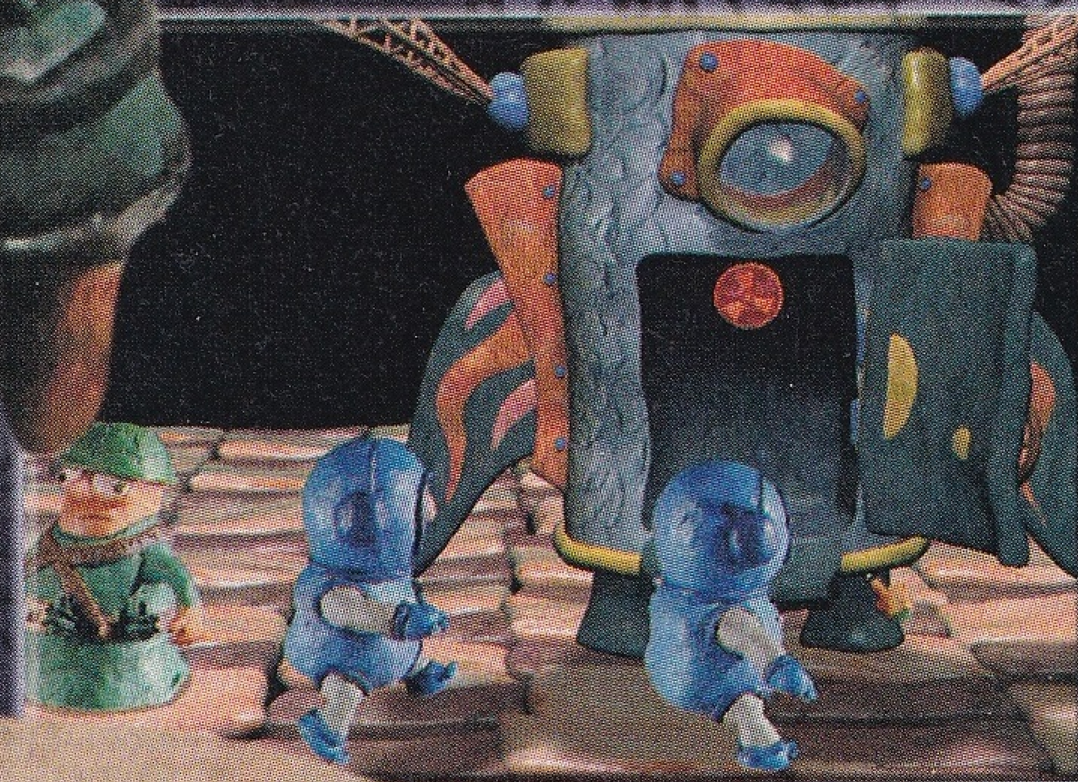
„Niepowtarzalny, gliniany klimat rozśmieszy każdego!"
www.gry.hoga.pl

SECRET SERVICE

„Gliniany świat wygląda niesamowicie!"
Secret Service 11/2001







Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl









Civilization III[1]

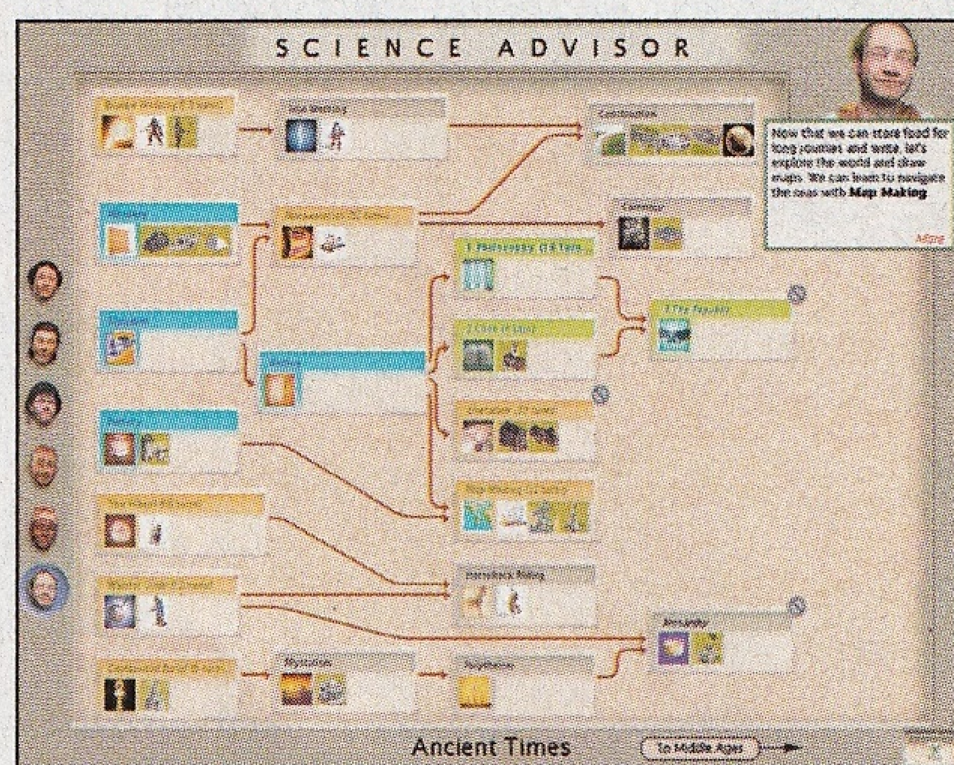
[1]Ang. Cywilizacja. Wymowa: siwilizejszyn

Gra strategiczna na PC | Król Franków przegrywa bitwę z Arabami. Jako wódz narodu Zulusów spieszymy z pomocą oblężonemu Hamburgowi... Grając w Civilization III, od nowa tworzymy historię ludzkiej cywilizacji

TREŚĆ GRY

Stajemy na czele niewielkiego narodu. Jeśli nim dobrze rządzimy, staje się potęgą. Na początku nie znamy świata gry. Wysyłamy więc zwiadowców, by znaleźć najlepsze miejsca na założenie wsi, które z czasem stają się miastami. Odkrywamy też niezależne plemiona, które przyłączają się do nas jako najemnicy, dają nam nowe technologie lub oddają się pod naszą władzę.

Potem spotykamy się z wysłannikami innych cywilizacji (do 15 w jednej grze). W zależności od poziomu naszej kultury, siły armii i dokonanych odkryć naukowych są oni uniżenie grzeczni albo aroganccy. Nawiązujemy kontakty dyplomatyczne, zawieramy traktaty handlowe. Jeśli trzeba, prowadzimy też wojnę: podbijamy miasta i niszczymy tereny zagospodarowane przez wrogów.



Wskazujemy, do jakiego wynalazku dążymy, a naukowcy sami opracowują niezbędne odkrycia



Robotnicy nawadniają pola i budują drogi, dzięki czemu miasta szybciej się rozwijają

Dbamy o szczęście naszych poddanych, zagospodarowujemy teren, prowadzimy badania naukowe, rozbudowujemy armię i zmieniamy ustrój społeczny. Staramy się też budować cuda świata. Ułatwiają one życie mieszkańcom i sprawiają, że ludzie lepiej się czują w naszym państwie.

Ostatecznymi celami gry są: wyprawa do innej galaktyki, podbój wszystkich innych cywilizacji albo olśnienie ich poziomem kulturowym, dzięki czemu same oddają się pod nasze władanie.

TECHNIKALIA

Grafika nie wygląda imponująco, choć mapy są czytelne i szczegółowe. Muzyki prawie nie słyszymy, ale walce towarzyszą ciekawe odgłosy.

W porównaniu do poprzednich dwóch części największe zmiany zaszły w sposobie obsługi. Większość podstawowych informacji o jednostkach pojawia się na mapie głównej. Rozkazy wydajemy, klikając prawym przyciskiem myszy na miasto lub oddział. Jedyną wadą jest brak informacji o budowlach, jakie wznieśliśmy. Czasem są one słabo widoczne na mapie głównej.

W porównaniu z poprzednimi wersjami zmienił się przebieg gry. Wojna nie przynosi już tak wielkich profitów, ponieważ zdobywając miasto należące do bardziej zaawansowanej cywilizacji, nie przejmujemy nowych technologii.

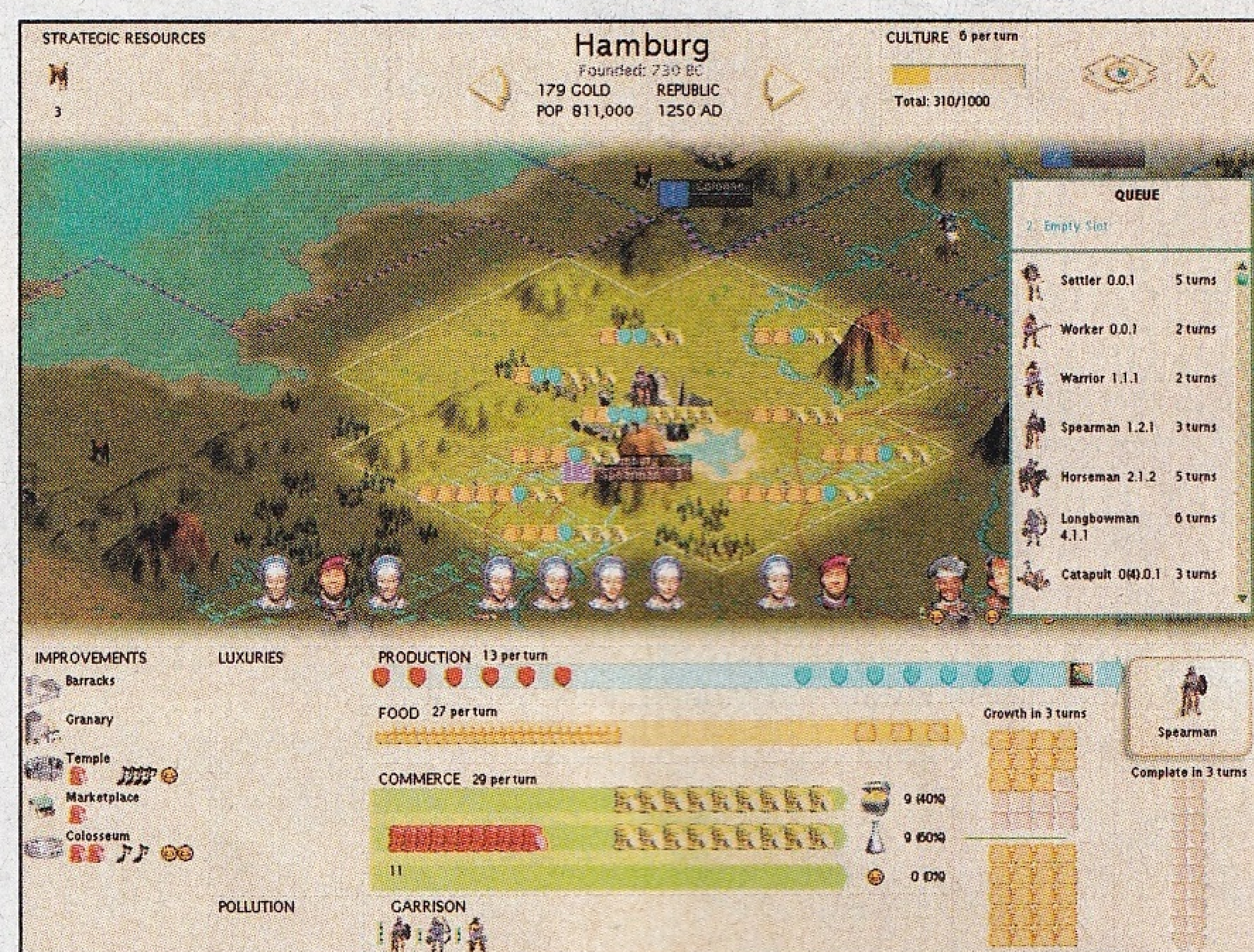
Surowce zyskały na znaczeniu. Nie zbudujemy bez nich wielu jednostek i ulepszeń miast. Handel jest teraz znacznie łatwiejszy, tym bardziej że nie musimy już wysyłać w tym celu karawan.

Pojawiły się punkty kultury, które zdobywamy, stawiając w miastach świątynie, katedry czy kolosea. Zasięg cywilizacji wyznacza nie jej potęga gospodarcza, ale siła oddziaływania kulturalnego.

Nowa Cywilizacja stała się bardziej realistyczna. **GRY** cieszą się też, że ustrój komunistyczny nie jest już w niej najlepszą formą rządzenia.

WERDYKT

Na pierwszy rzut oka nie widać rewolucyjnych zmian, ale gdy uważnie przyglądamy się grze, dostrzegamy wiele poprawek i ulepszeń ułatwiających zabawę. Civilization III to godna uwagi gra strategiczna. Wielka szkoda, że po angielsku!



W oknie miasta zarządzamy mieszkańcami. Jeśli mamy za dużo miast, przekazujemy część naszych uprawnień gubernatorowi

Wyposażenie tego wojownika pochodzi z różnych krain i epok. W Civilization III takie połączenie jest możliwe: tworzymy w niej alterantywną historię ludzkości



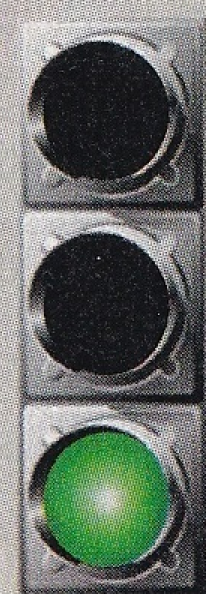
Zbudowanie cudu to ważne wydarzenie. Czasem całkowicie zmienia rozgrywkę

Civilization III

Od 12 lat

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Firaxis/Infogrames
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	grudzień 2001
Cena	169 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000
Wymagania sprzętowe	PII 300, 32 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL www.interia.pl poleca

Tom Clancy's RAINBOW SIX

ROGUE SPEAR™

- BLACK THORN -

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA





Po raz kolejny obejmujesz dowództwo nad elitarnym oddziałem antyterrorystycznym. Tym razem to zespół Rainbow jest celem terrorystów. Czy podołasz nowemu wyzwaniu w świecie widzianym oczyma Toma Clancy'ego? Profesjonalna, polska wersja językowa gry dostępna będzie w rewelacyjnej cenie 99zł z eXtra dodatkiem - wspaniałym militarnym kompasem

99 zł przystępna cena

PLAY it www.play-it.pl

współwydane przez:



opracowane przez:



sprzedaż wysyłkowa:



www.mig.pl (033) 811 87 29

patronat:



GRUPA ITI



Takie zachowanie Simów oznacza tylko jedno – randka była udana!



Kupujemy bieliznę. Czyż te slipy nie są kuszące?



Naszej wybrance ofiarujemy najpiękniejszą bombonierkę

The Sims[1] randka

[1]Ang. Państwo Symulanccy. Wymowa: de sims

Gra strategiczno-ekonomiczna na PC | Teraz najważniejszą sprawą stają się związki partnerskie!

TREŚĆ GRY

The Sims: randka to dodatek do gry The Sims. Chodzi w nim o to, by nasz Sim był szczęśliwy w miłości. W tym celu stworzono centrum rozrywkowe pełne sklepów, parków i restauracji. Rozbudowujemy je, ozdabiamy i robimy wszystko, by Simy dobrze się w nim czuły. Jeżdżą oni taksówką do centrum, by poznać kogoś interesującego. Do dyspozycji mają nawet biuro matrymonialne. Kupujemy im ciuchy i wykwintną bieliznę – wszystko, by przypodobać się płci przeciwnej.

TECHNIKALIA

Randka dodaje tylko nowe funkcje, ale nie zmienia grafiki i muzyki. Nadal jest kolorowo i wesoło, a Simy to wciąż takie same, nieco kanciaste ludziki. Obraz przybliżamy, oddalamy i obracamy. Przyspieszamy też lub spowalniamy upływ czasu. Gra jest łatwa w obsłudze, wszystkie operacje wykonujemy za pomocą myszy.

WERDYKT

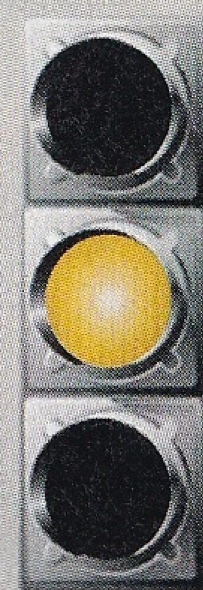
Położenie nacisku na kontakty towarzyskie i miłosne to dobry pomysł. Dodatek podoba się zarówno wielbicielom Simów, jak i tym, którzy spotykają się z nimi po raz pierwszy.

The Sims: randka

OD 15 LAT · WERSJA POLSKA

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Maxis
Polski wydawca	IM Group
Data wydania w Polsce	listopad 2001
Cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Orientalne Noce

Gra zręcznościowo-przygodowa na PC | Na Bliskim Wschodzie toczymy walki i rozwiązujemy zagadki

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w Alego, który ma pojąć za żonę córkę sułtana. Niestety nie wszystkim ten pomysł przypada do gustu. A zatem walczymy wręcz lub tniemy szablą. Walki nie są jednak porywające i sprowadzają się do jak najszybszego klikania myszą. Gdy nie walczymy, rozwiązujemy proste zagadki: przesuwamy dźwignie i szukamy kluczy.

TECHNIKALIA

Gra ma ładną grafikę, ale animacja miejscami zawodzi. Ciekawie wyglądają starcia wręcz pełne zamaszystych cięć i ciosów jak z karate. Ładnie wyglądają również elementy scenografii, ale **GRY** uważają, iż przydałoby się nieco więcej szczegółów.

WERDYKT

Choć gra powiela znane schematy zręcznościowo-logiczne, zapowiada się na solidną porcję rozrywki.



Arabskie... to znaczy orientalne scenerie robią dobre wrażenie

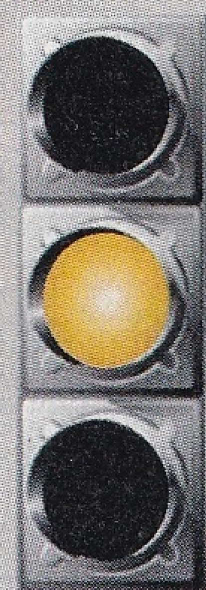
Gra jest podobna do słynnego Prince of Persia

Orientalne Noce

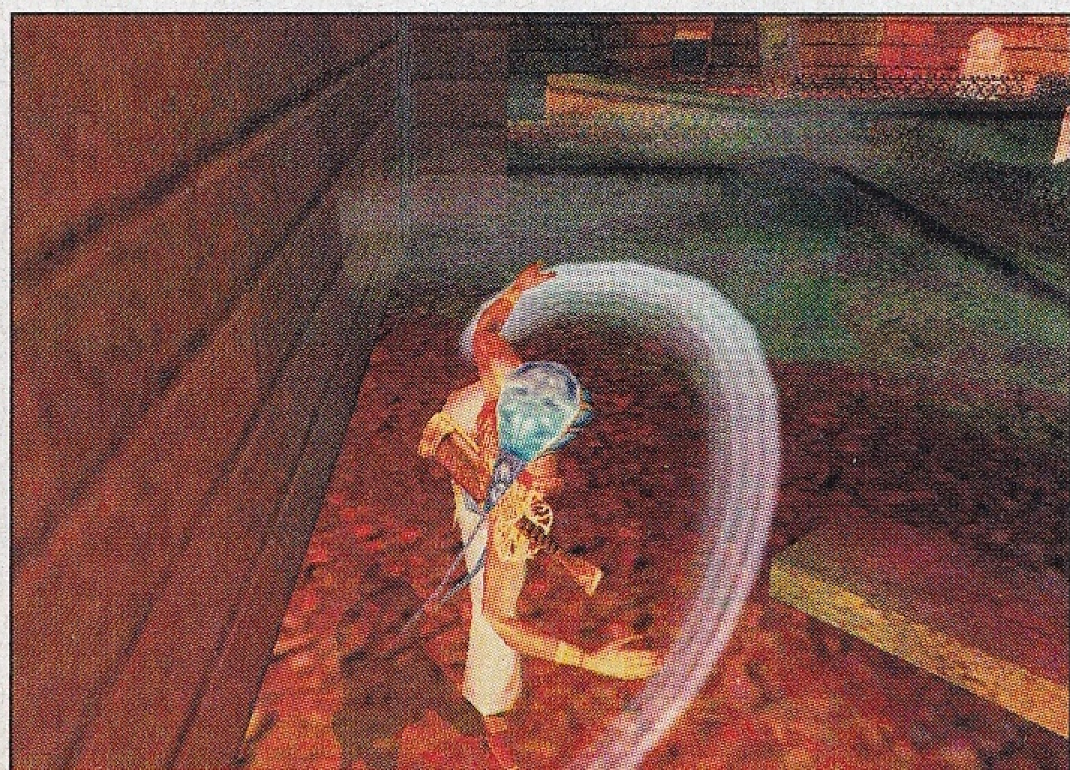
OD 15 LAT · WERSJA POLSKA

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Silmarils
Polski wydawca	Manta
Data wydania w Polsce	koniec 2001
Przewidywana cena	79,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 233, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra



Nasz bohater walczy bułatem, ale zna też techniki walki wręcz

Tom Clancy's Ghost Recon[2]

Gra zręcznościowa na PC | Militaryści z Rosji atakują Litwę. Jako dowódca sił NATO wysyłamy do akcji najlepszych komandosów

TREŚĆ GRY

Jest rok 2008. Na terenie byłego ZSRR władzę przejmują nacjonaliści. By przywrócić porządki z czasów zimnej wojny, atakują Litwę – członka NATO.

Wysłana na miejsce grupa Ghost Recon działa w ukryciu, wykonując takie zadania, jak odbijanie jeńców i wysadzanie strategicznych obiektów.

Po serii udanych gier Rainbow Six, w których dowodzimy oddziałem antyterrorystycznym, jej autorzy stworzyli produkt mniej realistyczny, a bardziej rozrywkowy. Nadal ostrożnie prowadzimy swoich ludzi do walki, ale nie ma już etapu wstępnego planowania. Obsługę gry uproszczono.



Teren akcji ograniczony jest zboczami, po których nie jesteśmy w stanie zejść. No cóż – przynajmniej nie gubimy się, szukając wroga

TECHNIKALIA

Walczymy na dużym, otwartym terenie o zróżnicowanym ukształtowaniu. Rozpoznanie okolicy ma pierwszorzędne znaczenie w podchodzeniu wroga. Postacie animowane są rewelacyjnie, gorzej bywa z logiką ich akcji. Czasami widzimy wrogów zacinających się na różnych przeszkodach. **GRY** uważają to za poważne niedopatrzenie.

WERDYKT

Ghost Recon zapowiada się na dobrą grę taktyczną, udanie łączącą elementy zręcznościowe i taktyczne.



Umiejętności naszych żołnierzy wzrastają po każdej udanej akcji





Żołnierze cały czas się osłaniają. Tu nie ma miejsca dla samotnych bohaterów!

Tom Clancy's Ghost Recon

15 LAT

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Red Storm Ent.
Polski wydawca	Play it!
Data wydania w Polsce	grudzień 2001
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 450, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 36 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

[2] Ang. Zwiad duchów według Toma Clancy'ego. Wymowa: tom klensis gołst rikon. Ghost Recon to fikcyjny amerykański oddział do zadań specjalnych

Monopoly Tycoon[3]

Gra ekonomiczno-strategiczna na PC | Najpopularniejsza planszowa gra świata na ekranie komputera!

TREŚĆ GRY

Budujemy sklepy, restauracje, kina, muzea i bloki mieszkalne. Wygrywając licytacje, kupujemy nowe działki, a także stacje benzynowe czy wodociągi. Korzystamy też z kart zdarzeń.

TECHNIKALIA

Oglądamy miasto w trzech wymiarach, swobodnie manewrując kamerą. Otoczenie wygląda z początku jak plansza do gry. Stopniowo pokrywają ją zabudowania, zmieniając miasteczko w ruchliwą metropolię.

WERDYKT

Zapowiada się udana gra o prostych zasadach i wciągającej rozgrywce.



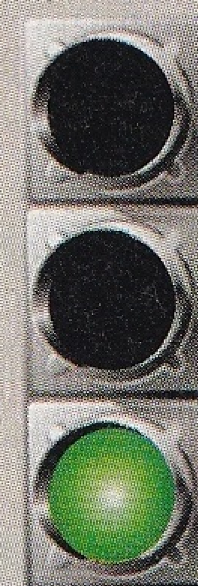
Plansza gry aż tętni życiem – zupełnie jak prawdziwe miasto!

Monopoly Tycoon

BEZ OGRANICZEŃ

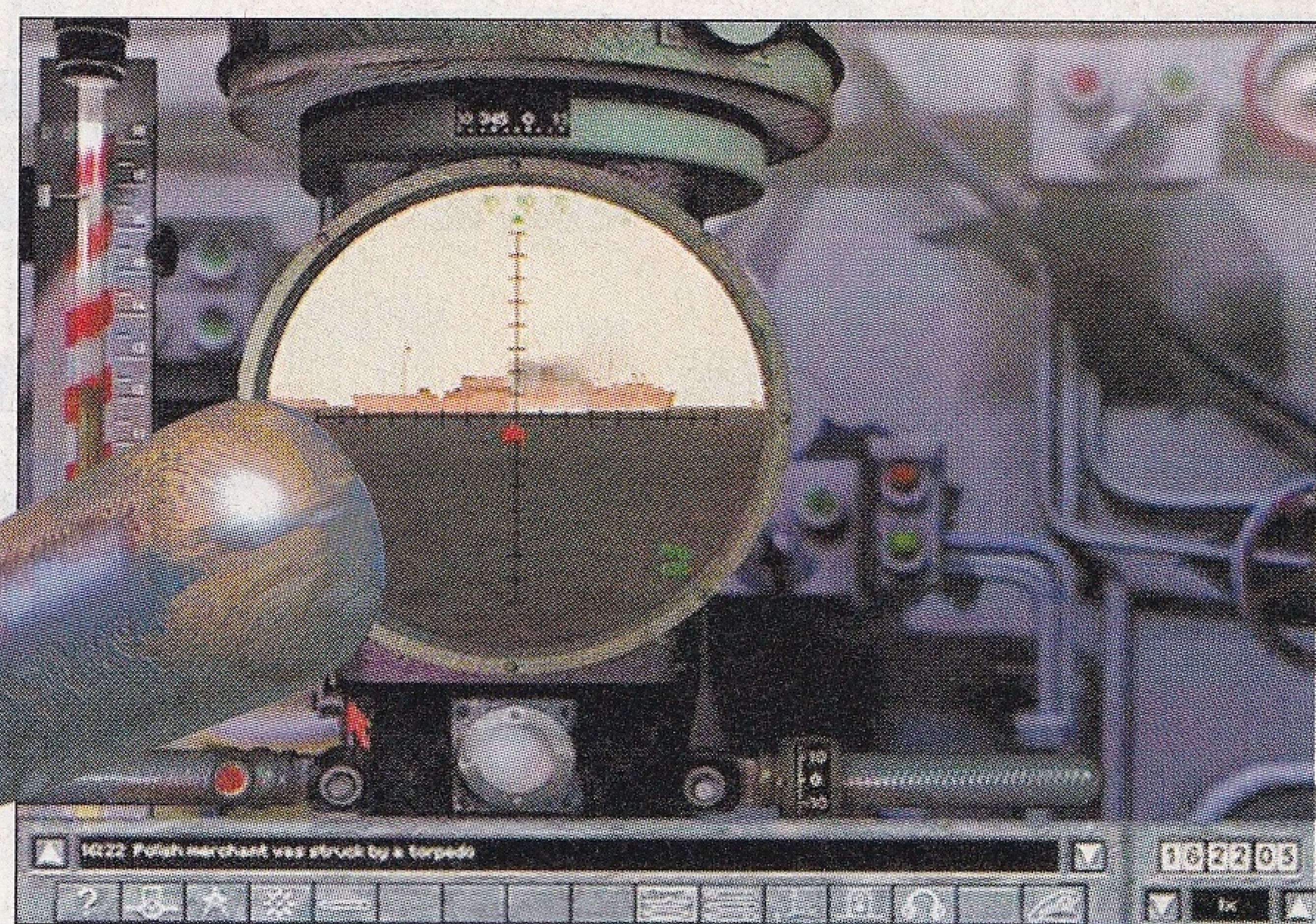
INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Infogrames
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania w Polsce	już jest
Cena	159,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 233, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 5 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: bardzo dobra



[3] Ang. Magnat monopoli. Wymowa: monopoli tajkun

Silent Hunter II[1]



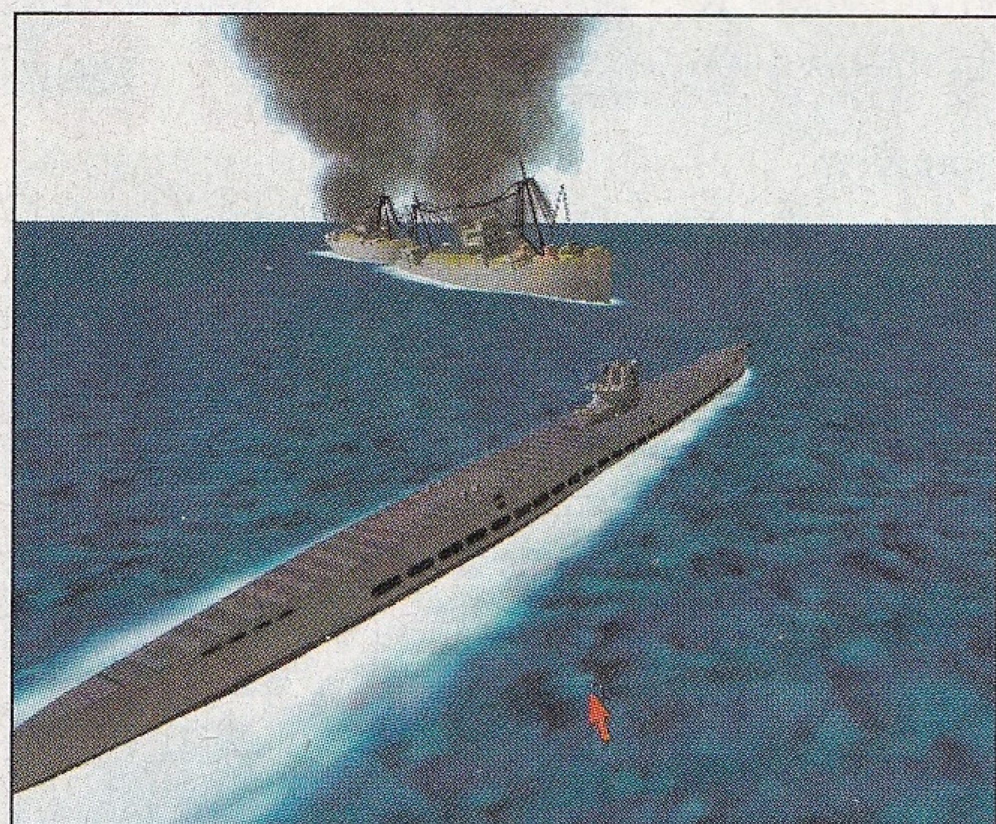
Zanurzona łódź podwodna namierza wroga za pomocą peryskopu

Gra symulacyjna na PC | Stajemy za sterami niemieckiego okrętu podwodnego z drugiej wojny światowej i ruszamy na łowy

TREŚĆ GRY

W czasie drugiej wojny światowej niemieckie okręty podwodne patrolowały Atlantyk w poszukiwaniu alianckich konwojów, które dostarczały zaopatrzenie ze Stanów Zjednoczonych do Wielkiej Brytanii i Związku Radzieckiego. Gdyby te dostawy zostały przerwane, zwycięstwo III Rzeszy byłoby nieuchronne. W grze Silent Hunter II dowodzimy U-Bootem, czyli niemieckim okrętem podwodnym i posyłamy na dno jak największą liczbę nieprzyjacielskich statków.

Przemierzamy ocean w poszukiwaniu transportowców. Oglądając je w okularze peryskopu, zwykle widzimy też silną eskortę. Podążamy ich tropem, czekając, aż niszczyciele i fregaty oddalą się od statków. Wtedy atakujemy. W grze są polskie akcenty – w jednej z misji polujemy na polskie niszczyciele uciekające do Anglii.



Starsze typy U-Bootów atakowały alianckie statki w wynurzeniu (zazwyczaj w nocy). Pod wodą pływały tak wolno, że nie były w stanie nadążyć za swoim celem

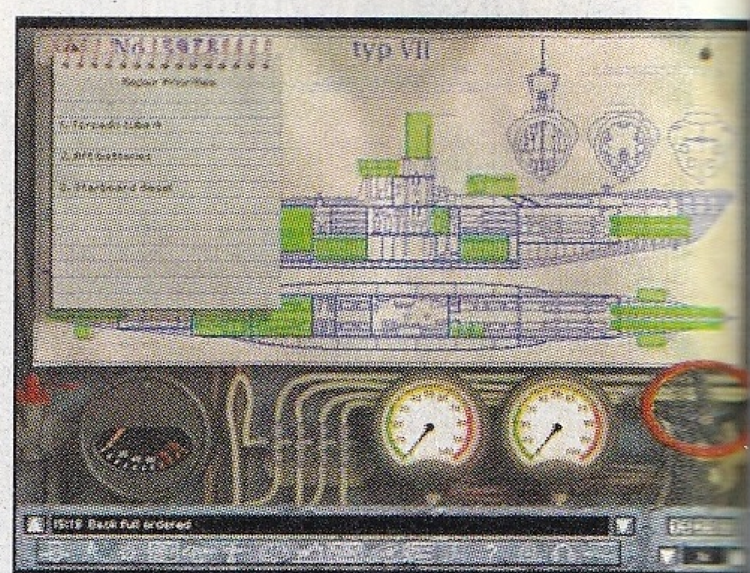
TECHNIKALIA

Sylwetki okrętów, chmury i powierzchnia oceanu oddane są z dużą precyzją. Zadbano też o dźwięk. Odgłos pracujących silników i głośne piski sonaru brzmią wiarygodnie.

Do wyboru mamy trzy stopnie realizmu: niski, średni i wysoki. Występują problemy z zapisem stanu gry w trybie kampanii. **GRY** mają nadzieję, że w pełnej wersji usterki te zostaną usunięte.

WERDYKT

Silent Hunter II to udana, choć nie wybitna kontynuacja najlepszej gry o łodziach podwodnych. Wyraźnie czujemy w niej pełną napięcia atmosferę cichej, podwodnej wojny.



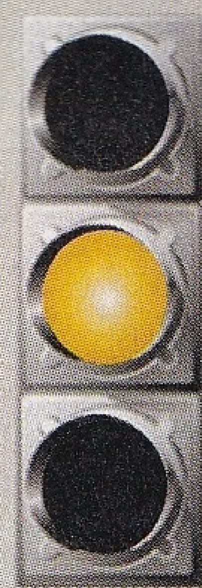
Na Atlantyku działało najwięcej niemieckich U-Botów klasy VII

Silent Hunter II

12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Ultimation
Polski wydawca	Play it!
Data wydania w Polsce	grudzień 2001
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 266, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	problemy z zapisem gry
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

[1] Ang. Cichy łowca. Wymowa: sajlent hanter

Deadly Dozen[2]

Gra zręcznościowo-strategiczna na PC | Oddział specjalny zmienia losy wojny

TREŚĆ GRY

Przenosimy się w czasy drugiej wojny światowej. Dowodzimy oddziałem dwunastu żołnierzy armii USA – najlepszych, ale niezdyscyplinowanych.

Przed misją poznajemy wyznaczone nam zadania. Dobieramy ekwipunek dla naszych podwładnych i ruszamy do walki. Sterujemy kolejno każdym z żołnierzy. Gra jest trudna. Podkradamy się do wroga i pociągamy za spust, dopiero gdy jesteśmy pewni trafienia. Prowadzimy zdobyte pojazdy, podkładamy miny przeciwpiechotne i przeciwczołgowe, używamy broni maszynowej.



Zakradamy się do dowództwa wroga jadąc zdobycznym samochodem

TECHNIKALIA

Akcję oglądamy z oczu prowadzonej postaci lub zza jej pleców. Grafika jest przeciętna, choć efekty mgły i deszczu wyglądają ładnie. Jednak gra ma duże wymagania sprzętowe.

WERDYKT

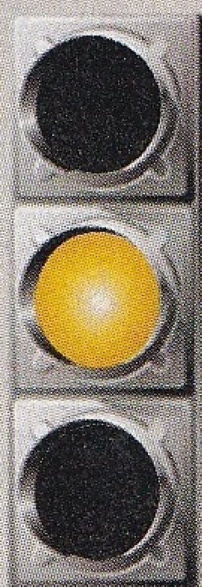
Deadly Dozen nie zaskakuje nas niczym nowym. Jednak ciekawie zaprojektowane misje i wciągająca fabuła sprawiają, że warto będzie zwrócić na tę grę uwagę.

Deadly Dozen

15 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Infogrames
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	II kwartał 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 300, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

[2] Ang. Zabójcza dwunastka. Wymowa: dedli dołzen. Tytuł gry nawiązuje do znanego filmu wojennego Parszywa dwunastka

TWIN TURBO 2 DELUXE FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH

3 w 1
Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2
oraz z PC

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie"
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

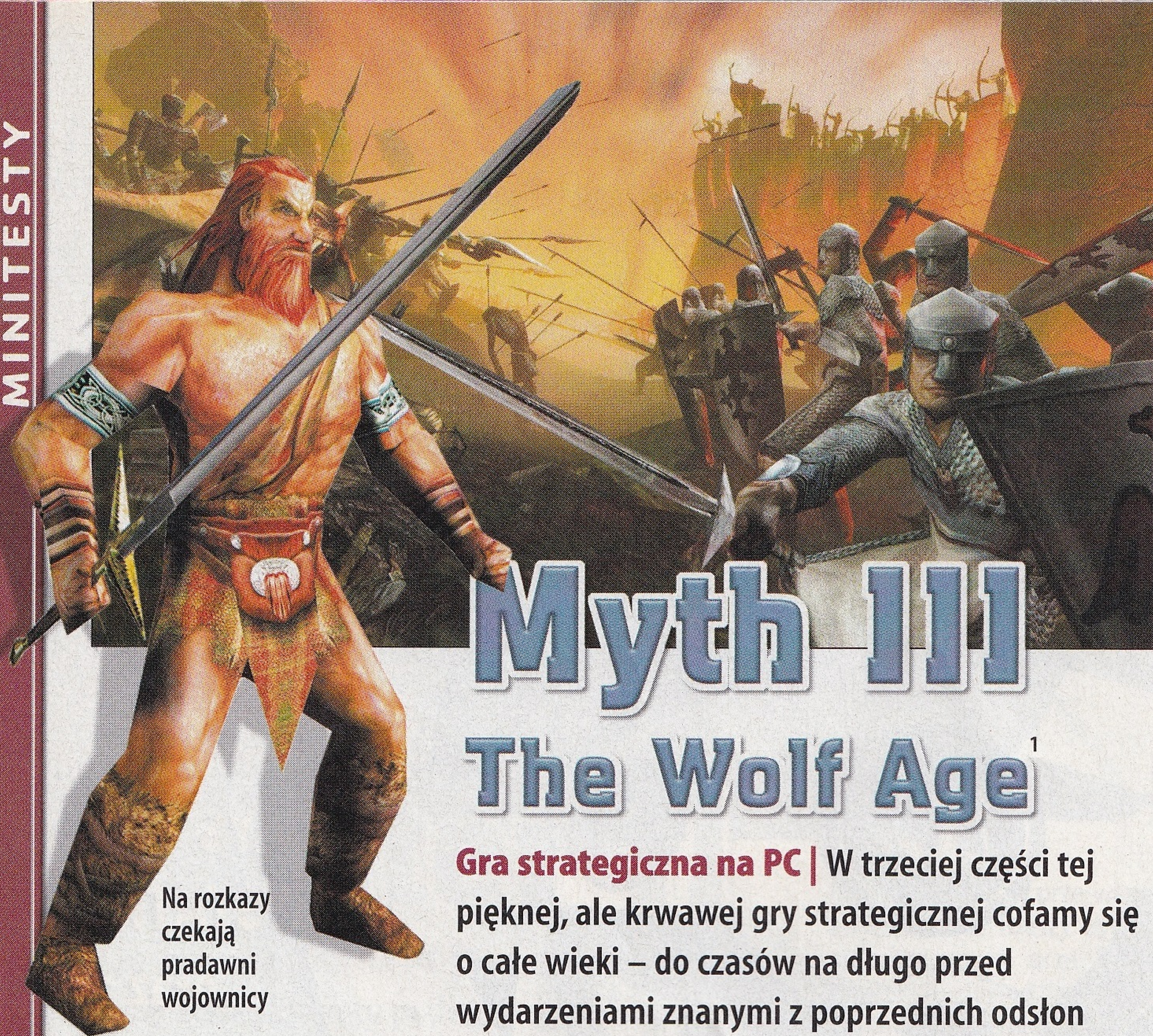
Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl



Na rozkazy czekają pradawni wojownicy

Myth III The Wolf Age[1]

Gra strategiczna na PC | W trzeciej części tej pięknej, ale krwawej gry strategicznej cofamy się o całe wieki – do czasów na długo przed wydarzeniami znanymi z poprzednich odsłon



Starcia, w których biorą udział dziesiątki żołnierzy, przypominają prawdziwe bitwy. Są malownicze, ale bardzo krwawe. Żołnierze walczą, padają, często giną w zamieszaniu. Niestety ich animacje nie są realistyczne

TREŚĆ GRY

Dowodzimy armią sił dobra w świecie ogarniętym przez chaos i zło. Wcielamy się w rolę sławnego bohatera zwanego Wilkiem i toczymy bitwy, od których zależy los ludzkości. Ustawiamy żołnierzy w odpowiedniej formacji i wybieramy strategię dla armii.

W zależności od typu przeciwnika decydujemy się na atak lub obronę. Walki rozgrywamy w czasie rzeczywistym, ale w dowolnym momencie zatrzymujemy grę i wydajemy podwładnym rozkazy. Ludzie oczekują naszego zwycięstwa – tylko my możemy jeszcze uratować świat.

TECHNIKALIA

Grafika jest trójwymiarowa. Dowolnie obracamy kamerę, przybliżamy i oddalamy widok. Przy maksymalnym zbliżeniu podziwiamy szczegóły uzbrojenia naszych wojowników. Walki wyglądają jednak słabo. Krew leje się strumieniami, zaś postacie są marnie animowane. Na szczęście plansze, na których toczymy boje, wyglądają przepięknie. Często zachwyceni zwiedzamy teren, zamiast zastanawiać się, gdzie urządzić zasadzkę.

WERDYKT

W Myth III brakuje innowacji. Poprawiono jedynie grafikę i efekty specjalne. Jeśli jednak podobały nam się poprzednie części serii, z radością sięgamy po trzecią – przebieg gry pozostał prawie niezmieniony. Myth III ukaże się po polsku.



W zbliżeniu oglądamy broń i zbroje żołnierzy



Bitwy rozgrywają się w różnych sceneriach

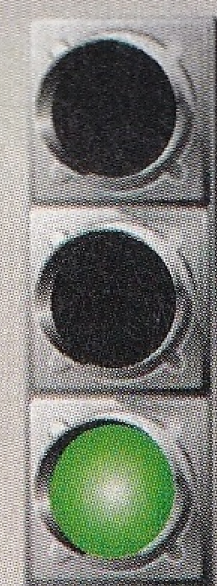
Myth III: The Wolf Age





INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Take 2/God Games
Polski wydawca	Play it!
Data wydania w Polsce	grudzień 2001
Cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 400, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Macintosh

Prognoza:



bardzo dobra

[1] Ang. Mit: Era Wilka. Wymowa: myf: de łulf ejdż

Rainbow Six Black Thorn[2]



Gra zręcznościowo-strategiczna na PC | Dowodzimy oddziałem antyterrorystycznym



Poruszamy się ostrożnie, by zaskoczyć terrorystów

TREŚĆ GRY

Dowodzimy oddziałem żołnierzy, w którego skład wchodzą najlepsi specjaliści. Najpierw planujemy operację: dzielimy oddział na grupy, wyznaczamy trasy i zadania. Potem wkraczamy do akcji i walczymy z terrorystami, oglądając trójwymiarowe pole akcji.

TECHNIKALIA

Gra jest trudna – aby wydawać rozkazy, wykorzystujemy kilkadziesiąt klawiszy. Animacje postaci wyglądają ładnie, ale tła zawierają niewiele szczegółów. W nowym trybie rozgrywki sieciowej Lone Wolf dobrze uzbrojony gracz walczy przeciwko pozostałym wyposażonym tylko w pistolety.

WERDYKT

Pasjonująca gra dla miłośników taktyki i akcji. Black Thorn ukaże się po polsku.

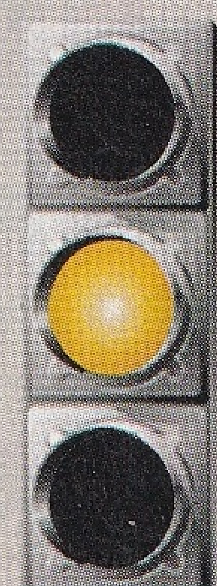
Rainbow Six: Black Thorn





INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Red Storm
Polski wydawca	Play it!
Data wydania w Polsce	już jest
Cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 266, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 16 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	bardzo wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

[2] Ang. Tęcza Sześć: Czarny cierń. Wymowa: reinboł siks: blek torn


Wystrzały i eksplozje wyglądają marnie

Gra strategiczna na PC | Gry toczące się w świecie Gwiezdnych wojen są nierówne. Obok wielkich hitów ukazują się też gnioty. Na rynek właśnie trafia następny

Star Wars Galactic Battlegrounds[1]

TREŚĆ GRY

Dowodzimy wojskami jednej z sześciu armii biorących udział w galaktycznym konflikcie. Do wykonania mamy misje, których cele zmieniają się wraz z rozwojem sytuacji. Ponieważ gra jest liniowa, zadania przebiegają zawsze w ten sam sposób. Dlatego przejście całej kampanii kończy naszą zabawę w tym trybie.

Oprócz zwykłych żołnierzy i pojazdów w naszej armii są też bohaterowie Gwiezdnych wojen. Mają niezwykłe zdolności i siłę, a ich śmierć oznacza niepowodzenie misji.

TECHNIKALIA

Gra korzysta z programu znanej strategii Age of Empires II. Niestety wygląda na przestarzałą: dźwięki są mało urozmaicone, a grafika – zdumiewająco uboga. Pole bitwy zostało nieźle zaprojektowane, ale już na przykład drzewa rażą sztucznością. Beznadziejnie wyglądają wybuchy i ślady strzałów. Żołnierze Rebelii w biegu drobią nogami jak początkujące baletnice, a Vader macha mieczem jak cepem.

Dobrze przedstawia się natomiast sztuczna inteligencja: oddziały utrzymują szyk, a na ataki wroga same odpowiadają ogniem.

WERDYKT

Autorzy wiele obiecują: edytor scenariuszy, bazę danych o rasach biorących udział w grze i inne dodatki. Według **GIER** powinni się raczej skupić na grywalności, bo na razie jest ona żałośnie mała.


Lord Vader macha mieczem świetlnym jak cepem


Galactic Battlegrounds to już trzecia strategia w świecie Gwiezdnych Wojen. Dwie poprzednie były nieudane, ta też kiepsko się zapowiada

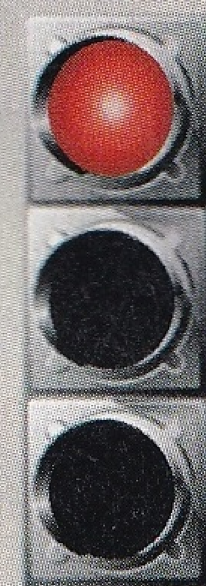
[1]Ang. Gwiezdne wojny-Galaktyczne pola bitewne. Wymowa: star łors: galaktik betylgralnds

Star Wars: Galactic Battlegrounds




INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	LucasArts
Polski wydawca	LEM
Data wydania w Polsce	grudzień 2001
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 233, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	niska
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:


mierna

Gra fabularna na PC | W pełnych potworów podziemiach poszukujemy zagubionego sensu gry

Wizardry 8[2]

[2]Ang. Sztuka czarodziejska. Wymowa: łizardry

TREŚĆ GRY

W Wizardry 8 podążamy śladem sługi ciemności, by uniemożliwić mu zdobycie antycznych przedmiotów dających właścicielowi wielką moc. Prowadzeni przez nas śmiałkowie docierają na pokładzie statku kosmicznego do świata Dominus. Niestety pojazd rozbija się przy lądowaniu u brzegu tajemniczej wyspy. Stając na czele sześcioosobowej drużyny, badamy nieprzyjazne krainy i wypełniamy misje.

TECHNIKALIA

Grafika działa w wysokiej rozdzielczości, ale mimo to trójwymiarowy świat prezentuje się przeciętnie. Zarówno lochy, jak i tereny otwarte rażą pustką i sztucznością. Gdy przeglądamy księgi, tekst pojawia się w małym, nieczytelnym okienku dialogowym.

WERDYKT

Wizardry 8 to gra o schematycznej fabule nawiązującej do poprzednich części. Nasza „przygoda" to monotonne przeszukiwanie kolejnych poziomów i nużąca walka z potworami. Jedyną zaletą gry jest rozbudowany system rozwoju bohaterów.


Gra przebiega sztampowo: zabijamy potwory, rozbrajamy pułapki i zbieramy skarby

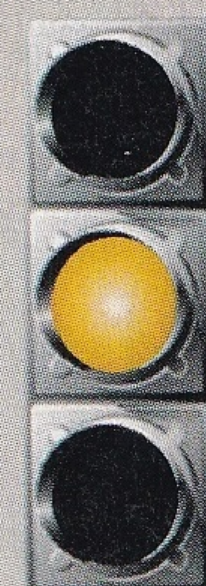
Awansując na wyższy poziom doświadczenia, nasz bohater rozwija swe umiejętności. Jeśli chcemy, wybieramy mu nową profesję

Wizardry 8




INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	SirTech
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania w Polsce	styczeń 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000
Wymagania sprzętowe	PII 233, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

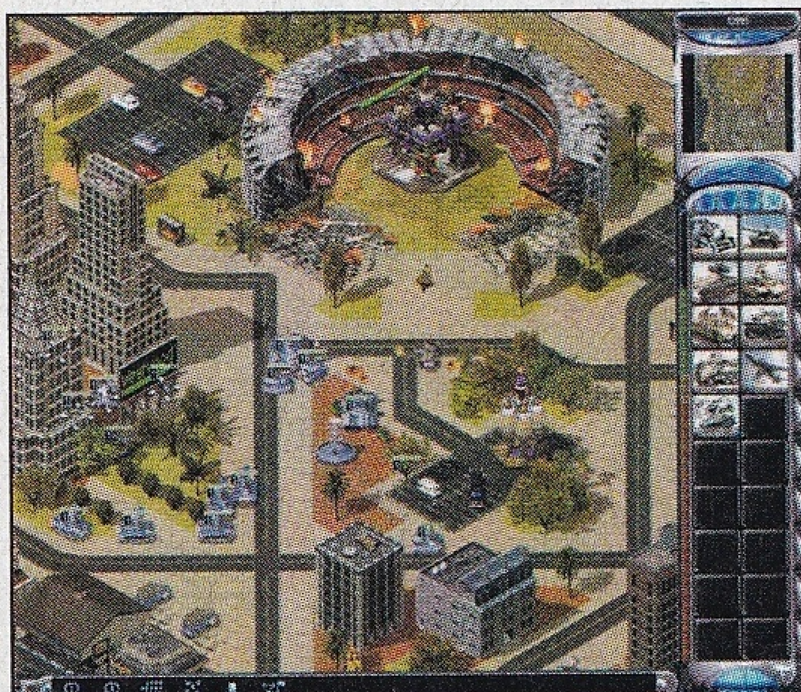
Prognoza:


dostateczna

Red Alert 2 Yuri's Revenge[3]

[1]Ang. Czerwony alarm: Zemsta Jurija. Wymowa: red alert: juris riwendż

Dodatek do gry strategicznej na PC | Yuri kontratakuje! Amerykanie i Rosjanie cofają się w czasie. Ciąg dalszy jak z serialu brazylijskiego



Kontrolowaną ludność i żołnierzy Yuri wrzuca do specjalnych budynków

TREŚĆ GRY

Po wojnie wygranej przez Stany Zjednoczone psychotronik Yuri powraca z nowymi rodzajami broni i pomysłami na podbój świata. Terrorysta jest przygotowany do przejęcia władzy, więc Amerykanie opracowują machinę czasu, która cofa ich do okresu przygotowań Jurija. Szansę dostrzegają też pokonani Rosjanie, którzy chcieliby cofnąć się jeszcze bardziej – do czasów, gdy byli potęgą. Wybieramy, którą z trzech armii poprowadzimy do zwycięstwa.

Do wykonania mamy 14 nowych misji. Najwięcej nowości znajdujemy, grając jako Yuri, którego jednak nie da się wybrać na początku. Jego armia ma mutantów i broń kontrolującą umysły.

Wojska rosyjskie utraciły ten wynalazek, ale zyskały helikopter szturmowy, samolot szpiegowski, superbohatera Borysa i dwa nowe budynki. Amerykanie wzbogacili swój arsenał o automatyczne czołgi i gwardzistów GI.

W kolejnym odcinku sagi wojna przenosi się do Hollywood

TECHNIKALIA

Grafika uległa poprawie, choć nadal patrzymy na mapę pod kątem. Udało się lepiej pokazać oddziały poddane umysłowej kontroli przeciwnika – zniknęły wielkie czułki prowadzone od jednostki kontrolującej do kontrolowanej i zaciemniające obraz. Filmy łączące misje nadal podobają się **GROM**.

Nie zmieniły się ani sposób obsługi, ani sztuczna inteligencja. Tylko nieprawdopodobny scenariusz przypomina południowoamerykańskie seriale.

WERDYKT

Yuri's Revenge to dobrze zrobiony dodatek z żywą akcją. Najpotężniejsze rodzaje broni z pierwszej części są dostępne od początku, więc nudzimy się, odkrywając je w kolejnych misjach od nowa. Ale jeśli lubimy Red Alerta, to i dodatek nam się spodoba.



Red Alert 2: Yuri's Revenge

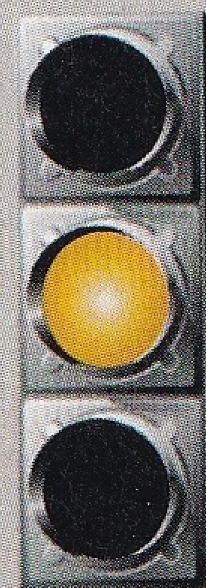






INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Westwood Studios
Polski wydawca	IM Group
Data wydania w Polsce	już jest
Cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me/2000/NT
Wymagania sprzętowe	PII 266, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 6 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

Aliens versus Predator 2[1]

Gra zręcznościowa na PC | W zrujnowanej bazie na szybkich jak błyskawica Obcych polują kosmiczni myśliwi – Predatorzy, a żołnierze Piechoty Kolonialnej polewają ogniem jednych i drugich. Ruszamy w bój! Ściągawka na stronie 56

TREŚĆ GRY

Planeta LV 1201 tylko na pozór jest cichym miejscem. W tajnym laboratorium prowadzone są badania nad Obcymi – niebezpiecznymi istotami stworzonymi przez wymarłą rasę kosmitów jako broń biologiczna. Eksperyment wymyka się spod kontroli i Obcy wydostają się na wolność. Na planecie są też inni przybysze – Predatorzy, kosmiczni łowcy poszukujący trofeów i walki. Gdy sytuacja staje się groźna, na LV 1201 lądują kosmiczni marines – żołnierze Piechoty Kolonialnej.

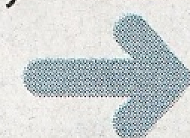
Aliens versus Predator 2 nawiązuje do filmów Obcy i Predator. To trójwymiarowa strzelanina, kontynuacja hitu sprzed dwóch lat. Wcielamy się w żołnierza przyszłości, Obcego zwanego Ksenomorfem lub Predatora – potężnego myśliwego. Każdą z tych postaci rozgrywamy osobną kampanię. W wypadku komandosa akcja przypomina inne strzelaniny: przebijamy się przez poziomy pełne Obcych i Predatorów. Walczymy także z najemnikami złej korporacji Weyland-Yutani i cyborgami.

Grając jako Obcy, przeobrażamy się w dzikiego drapieżnika – szybką bestię uzbrojoną w kły, pazury i silny ogon. Zaczynamy jednak jako mały twarzołap (po angielsku: facehugger). Szukamy bezbronnej ofiary – nosiciela dla naszej formy larwalnej. Po przeobrażeniu się w poczwarkę (po angielsku: chestbuster) wydostajemy się z ciała nosiciela, a potem polujemy i zjadamy ofiary, by rozrosnąć się do dorosłej postaci: groźnego wojownika. Wspinamy się po ścianach, czaimy w mroku i atakujemy z zaskoczenia ludzi. Jako Obcy jesteśmy niewyobrażalnie szybcy i wytrzymali.

Predator to przedstawiciel obcej rasy, która uwielbia polowania, walkę i gromadzenie myśliwskich trofeów. Predator nie lęka się żadnych wrogów. Dzięki kamuflażowi jest niewykrywalny dla ludzi. W jego masce są gogle, dzięki którym widzimy w ciemności, dostrzegamy też ciepło ciał żywych istot i elektryczność. Wprawdzie bez swego specjalnego sprzętu Predator jest prawie ślepy, jednak wyposażony w świetny kamuflaż i zabójcze uzbrojenie bez trudu radzi sobie z ludźmi i Obcymi.

Gra Aliens versus Predator 2 różni się od poprzedniej części ciekawym scenariuszem, który tworzą trzy osobne historie. Ich wątki nawiązują do filmów. Gra nie jest więc zbitkiem poziomów, po których biegamy, strzelając do wrogów, ale układa się w zgrabną opowieść. Fabułę poznajemy, czytając znajdowane zapiski, podsłuchując rozmowy personelu stacji i oglądając filmy. Podczas gry często oglądamy wyreżyserowane





[1] Ang. Obcy kontra Drapieżca. Wymowa: eljens wersus predejtor



Aliens versus Predator 2

ŻOŁNIERZE PRZYSZŁOŚCI

Najpopularniejszym filmem z serii Obcy jest druga część pod tytułem Obcy: Decydujące starcie wyreżyserowana przez Jamesa Camerona w 1986 roku. Widzowie polubili ją przede wszystkim za to, że w ciekawy sposób pokazywała żołnierzy przyszłości. Bohaterami tego filmu stali się kosmiczni komandosi walczący z Obcymi, zwłaszcza kapral Hicks i szeregowiec Vasquez. Ich wizytówką jest automatyczny karabin pulsacyjny M41A, a symbolami – transporter APC, lądownik (po angielsku: dropship) i potężne działko smart gun nazywane przez polskich fanów instalatorem. Wielbiciele słynnej serii już wcześniej wcielali się w swoich bohaterów: powstała bowiem książkowa gra fabularna Aliens. W internecie znajdujemy tysiące stron poświęconych Obcym. Jedną z najlepszych jest polski serwis, który znajdujemy pod adresem: www.aliens.ibt.pl.


Filmowa Ripley trzyma karabin pulsacyjny M41A oraz w miotacz ognia

Fot.: EAST NEWS

Predatora po raz pierwszy widzieliśmy w filmie pod tym samym tytułem. W drugiej części na statku Predatorów pojawiła się czaszka Ksenomorfa – stąd wiadomo, że obie rasy żyją w tym samym świecie

sceny. Tak jak poprzednia część, Aliens versus Predator 2 ma mroczny nastrój i obfituje w przerażające, drastyczne widoki – na przykład larwa Obcego porzuca nosiciela, wygryzając się na zewnątrz! **GRY** ostrzegają, że ta strzelanina jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla osób dorosłych.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy folder, do którego zostaną przegrane pliki, oraz rozmiar instalacji (duża zajmuje ponad 1,1 GB na twardym dysku). Jeśli chcemy, po instalacji umieszczamy na pulpicie skrót do gry. Przed rozpoczęciem zabawy zmieniamy ustawienia programu w pojawiającym się menu.

TECHNIKALIA

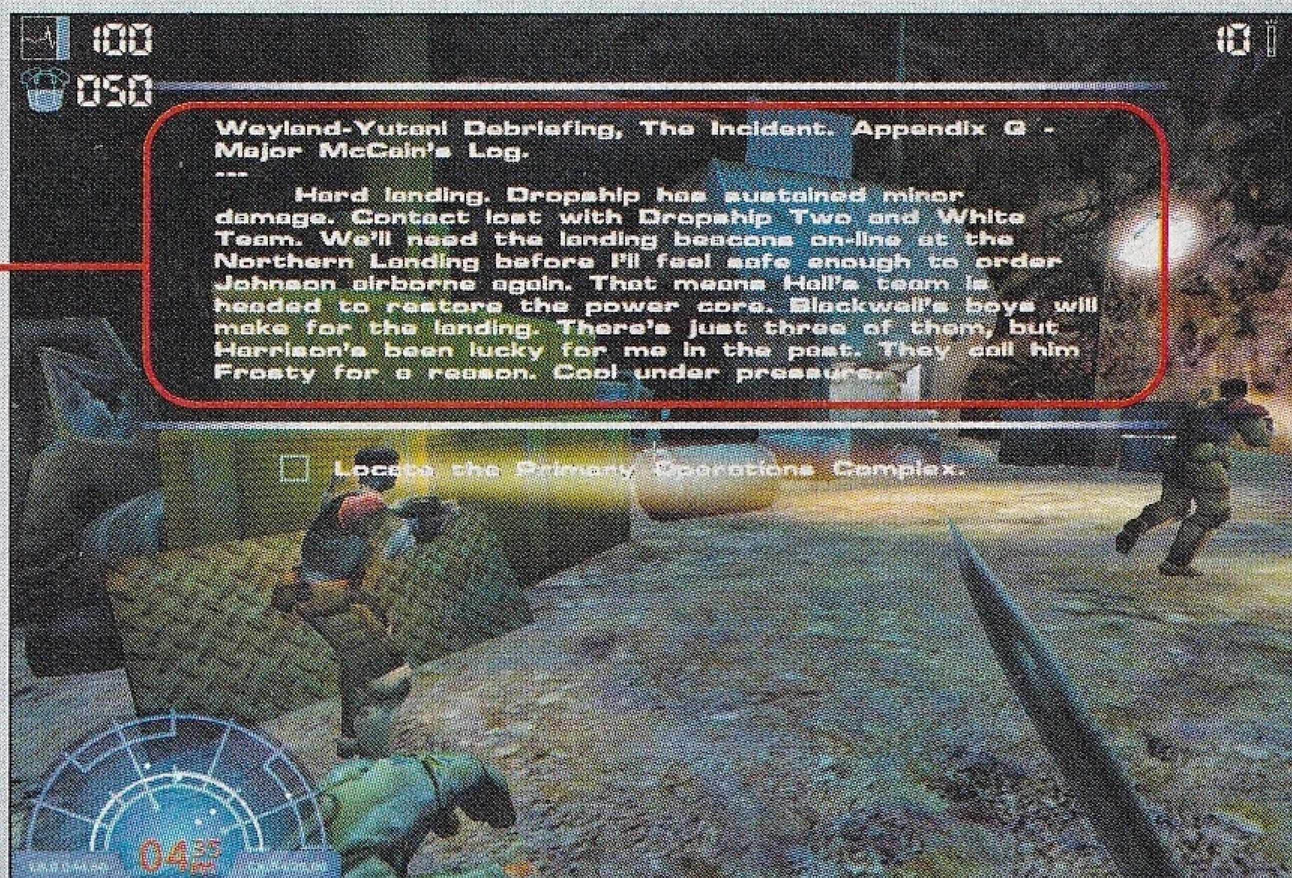
Gra wykorzystuje najnowszą wersję programu graficznego Lithtech 3D. W porównaniu z poprzednią częścią grafika jest bardzo dobra. Widać też, że twórcy gry to miłośnicy filmów, zwłaszcza gdy gramy jako żołnierz lub Predator – tryby pracy wizjera wyglądają tak samo jak w filmie z Arnoldem Schwarzeneggerem.

Poziomy, które przemierzamy, są duże i ciekawe. Inaczej niż w poprzedniej części, więcej czasu spędzamy na otwartych przestrzeniach niż w ciasnych korytarzach kosmicznych baz. Jako Predator śledzimy nawet oddział komandosów w lesie,

Single Player
LOAD GAME
MARINE
PREDATOR
ALIEN
CUSTOM LEVEL
BACK

1 Na początku gry decydujemy się na jedną z trzech postaci. Jeśli lubimy się bać, wybieramy komandosa. Jeśli wolimy polować, decydujemy się na Predatora lub Obcego


2 Fabuła jest inna dla każdej postaci, ale pewne wątki są wspólne. Historię poznajemy, oglądając przerywniki stworzone za pomocą programu gry oraz słuchając rozmów radiowych



3 Gdy wciskamy [tab], na ekranie pojawia się krótki fragment dziennika opisującego ostatnie wydarzenia. Tu znajdujemy również spis zadań, które mamy do wykonania

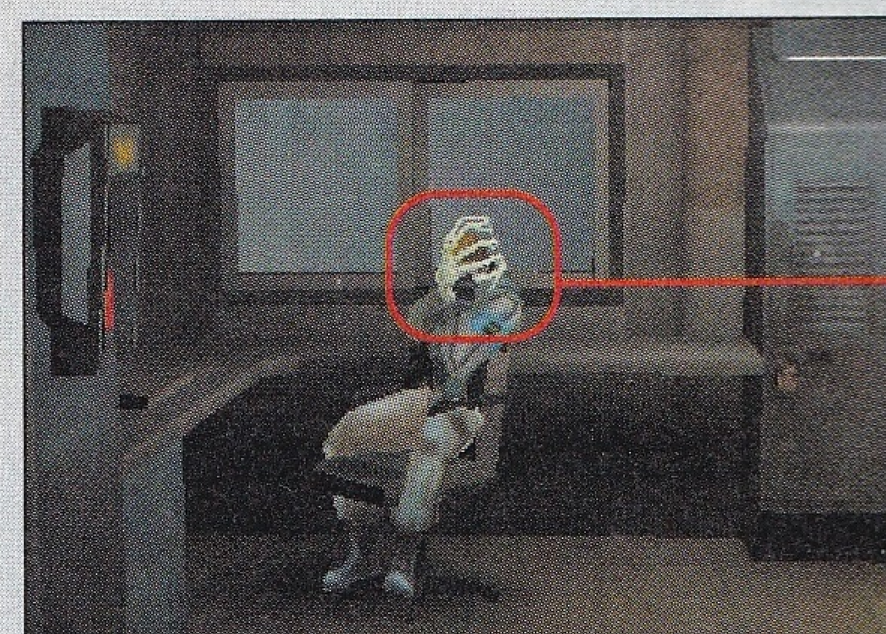

4 Karabin pulsacyjny to podstawowa broń komandosa. Zabójcze dziesięciomilimetrowe pociski przebijające i eksplodujące skutecznie powstrzymują zarówno Obcych, jak i Predatorów



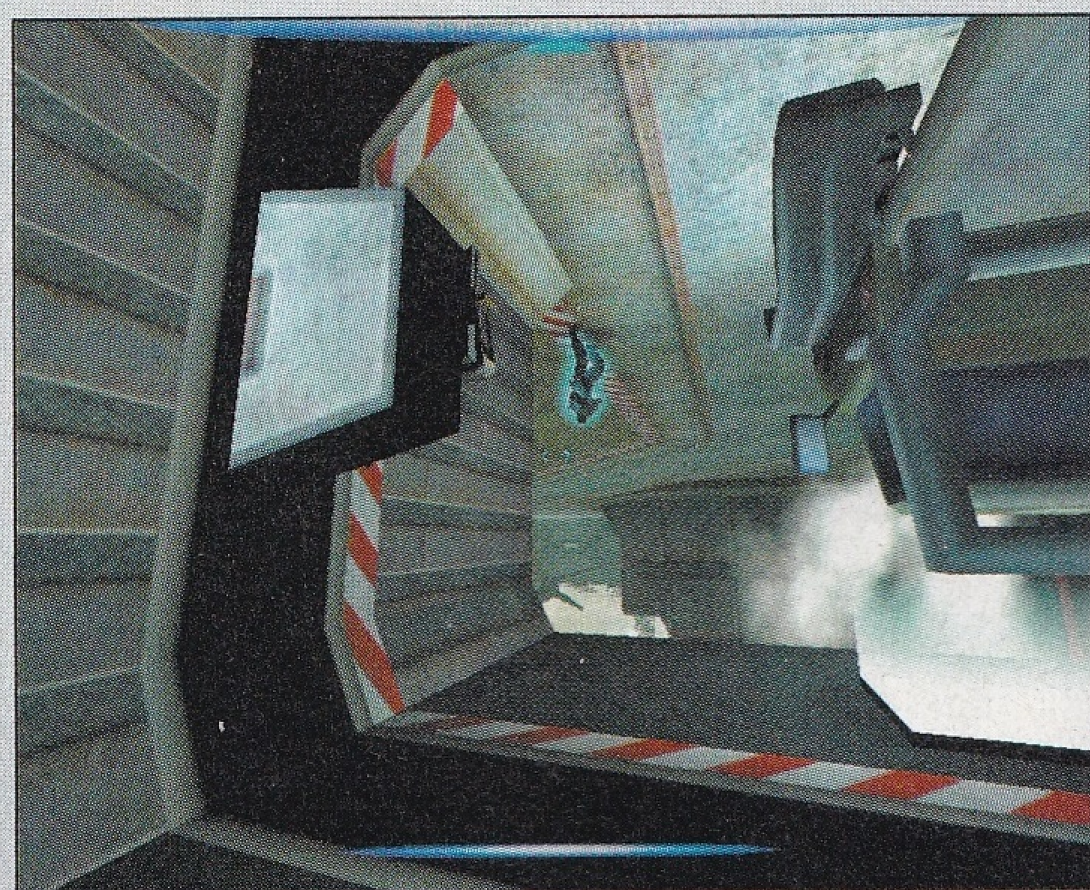
5 Bez lampy i flar komandos nie radzi sobie w ciemnościach. Człowiek nie ma superwzroku, więc podczas gry polega tylko na specjalistycznym sprzęcie i własnych umiejętnościach



6 Granaty to doskonała broń na hordy Obcych. Do granatnika mamy aż cztery rodzaje amunicji



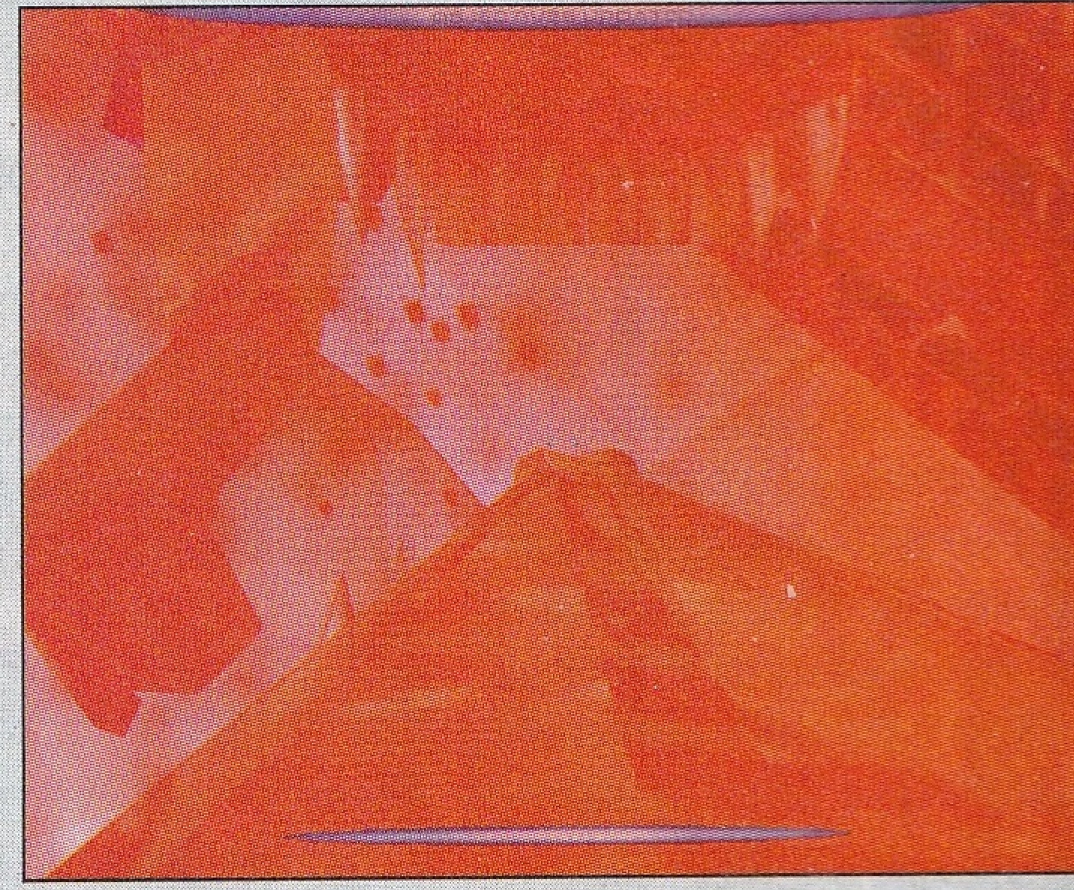
7 Początkowo Obcy występuje w formie twarzołapa (po angielsku: facehuggera). Naszym zadaniem jest znalezienie człowieka, którego zarażamy



8 Obcy bez trudu chodzi po ścianach i sufitach. Dzięki temu wspina się w miejsca niedostępne dla innych i błyskawicznie ucieka spod ognia nieprzyjaciół



9 Pazury i ostro zakończony ogon są bronią Obcego. Dosłownie rozszarpuje on swoich przeciwników na kawałki. Ofiara ginie w mgnieniu oka



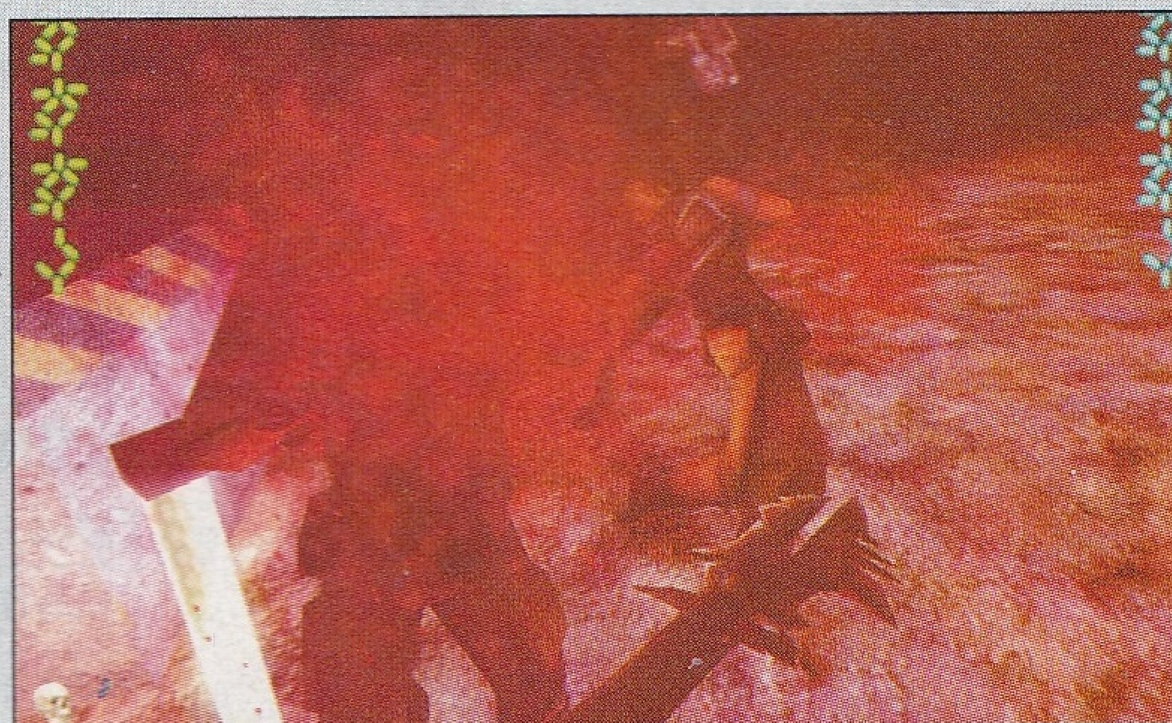
10 Zwyczaje żywieniowe Obcych są... no cóż, obce. Ksenomorf odzyskuje zdrowie, pożerając pokonanych wrogów teleskopowymi szczękami



11 Predator to urodzony myśliwy. W walce stosuje własny kodeks honorowy, który nie pozwala mu używać pewnych broni. Jego arsenał to prawdziwy cud technologii

12 Dzięki swym specjalnym rodzajom widzenia Predator szybko wykrywa ofiary. Niektóre typy używanej przez niego broni namierzają wroga automatycznie, ale tylko w odpowiednim trybie patrzenia





13 Włócznia to potężna broń, która bez trudu radzi sobie z nawet najtwardszym pancerzem. Ten elegancki oręż w rękach Predatora staje się naprawdę śmiercionośny. Ludzie i Obcy nie mają szans

Aliens versus Predator 2



Właśnie podświetlamy niewidocznego Predatora miotaczem ognia

przeskakując z drzewa na drzewo.

Oświetlenie poziomów znakomicie buduje niesamowity nastrój. Migające niepewnie lampy pogarszają widoczność, a gdy Obcy zaczynają wypełzać ze wszystkich dziur, czujemy się osaczeni.

Komandosi otrzymali nowe rodzaje amunicji, granaty i karabin wyborowy. Dzięki spawarce przepalają zamki i zawiasy, a elektroniczny wytrych umożliwia im otwieranie zamków kodowych. W ciemnościach korzystamy z latarki i flar, które niestety szybko się kończą. Predator również ma nowy sprzęt – przede wszystkim włócznię. Ulepszono także sterowanie Obcym. Wykonując skoki na wrogów, zmieniamy tor lotu, a dzięki wskaźnikowi siły grawitacji zawsze wiemy, gdzie góra, a gdzie dół.

W drugiej części przybyło przeciwników: pojawili się ludzie złej korporacji Weyland-Yutani, najemnicy mówiący ze wschodnim akcentem oraz androidy przeznaczone do walki. Pojazdy nie są już tylko dekoracjami – na przykład wozy bojowe piechoty jeżdżą i strzelają.

Muzyka jest doskonała. Gdy w okolicy czai się wróg, nabiera tempa. Odgłosy wydawane przez Obcych i Predatorów są dokładnie takie, jak w filmach.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – drugi tryb strzelania
- W – ruch do przodu
- S – ruch do tyłu
- A – ruch w lewo
- D – ruch w prawo
- Spacja – skok

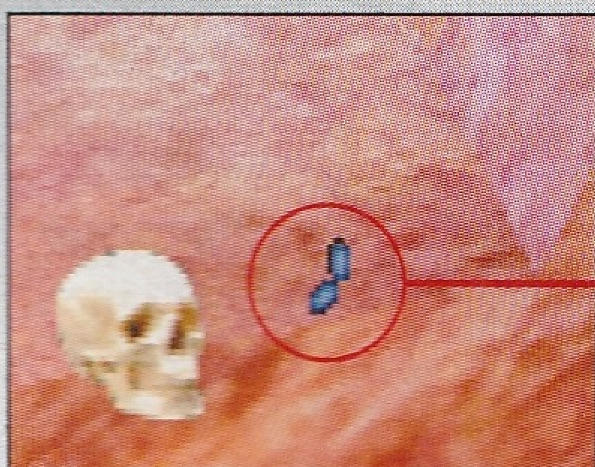
Niestety doskonała grafika i dźwięk okupione zostały wysokimi wymaganiami sprzętowymi: gra wymaga 128 MB pamięci RAM! Potrzebny jest też dobry akcelerator 3D i szybki procesor.

WERDYKT

Aliens versus Predator 2 to wspaniała, wciągająca i emocjonująca strzelanina. Miłośnicy filmów fantastycznych po raz kolejny wcielają się w swoje ulubione postacie.

Gra ma wspaniały nastrój. Jest on mroczny i przerażający, ale nie zapominajmy, że Aliens versus Predator 2 to komputerowy odpowiednik horroru. **GRY** polecają go wszystkim dorosłym miłośnikom dobrej akcji – tym, którzy mają wystarczająco mocne nerwy, aby przez całą noc walczyć z morderczymi Obcymi.

DETALE



Liczba cennych trofeów myśliwskich, jakie zdobył Predator, widoczna jest w dolnym lewym rogu ekranu

Gdy włączamy latarkę, pojawia się bateria symbolizująca ilość pozostałej energii



PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Aliens versus Predator 2

Producent: **Monolith**

Wydawca w Polsce: Play it!



PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**celująca**	**6,00**
		Rewelacyjna strzelanina tylko dla dorosłych. Zachwyca perfekcyjnym wykonaniem, wspaniałymi scenami walki i świetną fabułą	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 18) 444 05 60	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (0,6 GB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dostateczny**	**3,00**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nie działa • nie działa	1
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy• skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/dziesięciu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,29**
Punkty dodatnie/ujemne		dodatkowo w pudełku trójwymiarowa strzelanina Pył	+0,1
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**5,39**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	99 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	89 zł Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/5,39 = 18,36 = bardzo dobra



Wiggles[1]

Gra strategiczna na PC | Stajemy na czele plemienia skrzatów, których ulubionym zajęciem jest rycie podziemnych korytarzy, picie piwa i rzucanie... mięsem

TREŚĆ GRY

Światem gry przypominającym krainy z mitologii wikingów rządzi bóg Odyn. Jego wyznawcy i poddani to elfy oraz skrzaty, zwane w grze karzełkami – tytułowe Wigglesy. Obie rasy nie darzą się sympatią, ale często są zmuszone do współpracy.

Bierzemy pod opiekę klan karłów i przy ich pomocy wypełniamy zlecane przez Odyna zadania. Każdy karzełek ma imię i partnera. Owocem ich związku są rodzące się od czasu do czasu dzieci. Aby nasz klan skutecznie działał, dbamy o jego rozwój i wygody. Gromadzimy żywność, budulec i surowce, zbieramy skarby i opracowujemy różne wynalazki, bowiem nasi podopieczni muszą jeść i spać, aby mogli budować i uczyć się. Polujemy na gąsienice i chomiki i kopiemy tunele, gdyż akcja rozgrywa się przede wszystkim pod ziemią.

W czasie gry zaskakuje nas wiele niespodzianek. W grotach odkrywamy przedmioty, spotykamy przyjaciół i wrogów. Czasem karzełki staczają krwawe walki z potworami zamieszkującymi podziemny świat.

Do wyboru mamy trzy typy rozgrywki. Pierwszą z nich jest Wprowadzenie, gdzie otrzymujemy zadanie odnalezienia psa Fenrisa, pupilka Odyna. Pojawia się elf, który uczy nas, jak poruszać się w świecie Wigglesów i wydawać rozkazy. Drugą rozgrywką jest Kampania, w której poszukujemy Fenrisa i sześciu pierścieni niezbędnych do jego spętania. Trzecia opcja to tryb potyczek. Nasze karzełki często walczą, zaś my wybieramy strategię nastawioną na obronę, normalną walkę lub atak.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu CD-ROM automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Program proponuje nam folder, w którym gra ma być zainstalowana. ➜

[1] Ang. Skrzaty lub karzełki. Wymowa: łigls

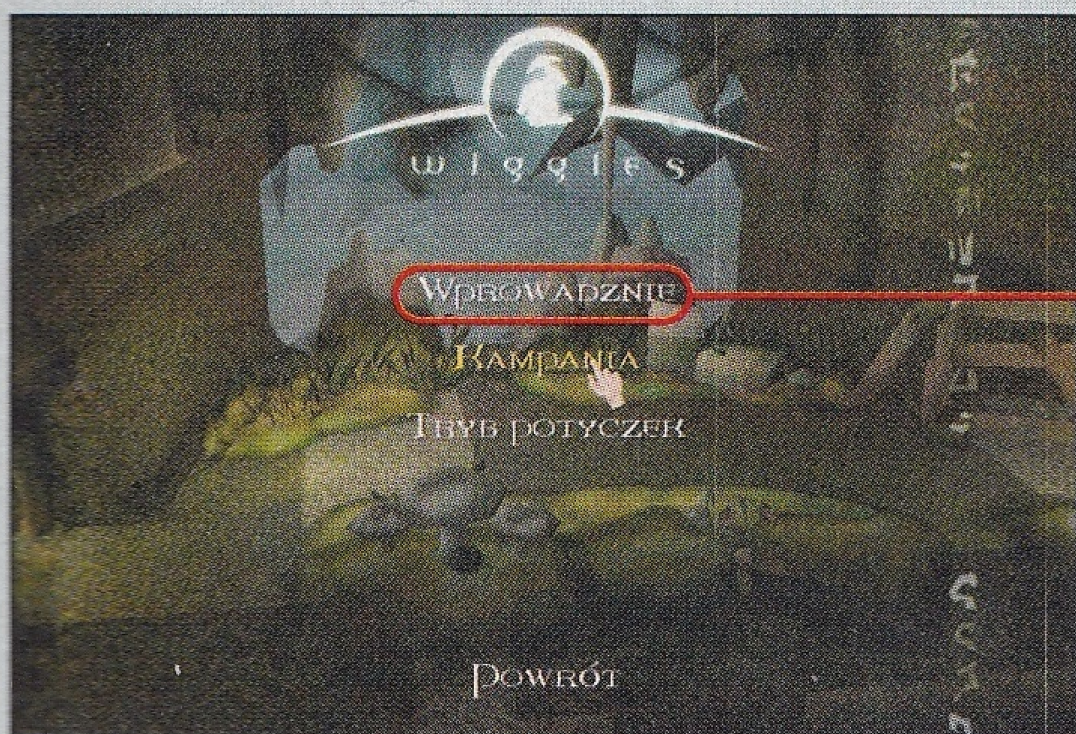
POTWORY NA WESOŁO

Według mitologii wikingów światem władał Odyn – władca wszystkich bóstw, bóg wojny i zwycięstwa, a także poezji i mądrości. Potworny wilk Fenris również pochodzi z tych mitów. Gdy przyjdzie koniec świata, Fenris ma pożreć słońce. Jednak w Wiggles potwory, które przerażały wikingów, pokazane są z przymrużeniem oka



Fenris wygląda zabawnie

PRZEBIEG GRY



1 Zaczynamy od wybrania gry. Jeśli przeszliśmy już przez część treningową ●, rozpoczynamy kampanię



2 Przysłana przez Odyna elfka udziela nam informacji. Wigglesy jej nie lubią, ale warto słuchać jej rad



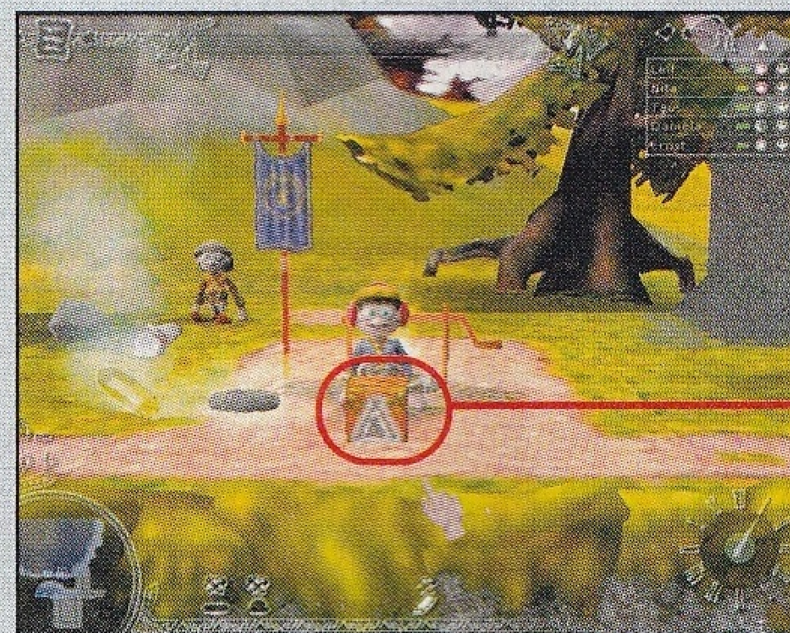
3 Zaczynamy od zbudowania ogniska. Jest to przenośny kominek zapakowany w skrzynię



4 Ścinamy grzyby ●. Nóżki służą nam jako budulec, a kapelusze posłużą karzełkowi jako pożywienie



5 Głodny karzełek, który nie ma akurat nic ważnego do roboty, sam zabiera się do smażenia grzybów ●



6 Klikamy na ognisko i z menu opcji wybieramy budowę namiotu. Spakowany namiot pojawia się w skrzynce ●



7 Wybrany karzełek podnosi namiot i szybko ustawia go w wyznaczonym przez nas miejscu



8 Pod ziemią polujemy na chomiki ●. Pieczony chomik należy do największych przysmaków karzełków



9 Aby powstał tunel, zaznaczamy obszar do przekopania ● i wyznaczamy karzełka, który to robi



10 Kiedy nasze karzełki nie mają przydzielonych zadań, chętnie ucinają sobie pogawędki



Wszystkie karzełki uwielbiają piwo!

Wiggles



Muchomor to i materiał budowlany, i obiad

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór postaci i obiektów
- Lewy przycisk myszy i [alt] – podnoszenie skrzyń
- Lewy przycisk myszy i [ctrl] – obrót kamery
- [+] – przybliżanie kamery
- [-] – oddalanie kamery
- [F1] – pomoc
- [F2] – szybki zapis
- [F3] – dane karzełków
- [F4] – produkcja
- [F6] – dziennik
- [F10] – kopanie tuneli
- [F11] – odwołanie rozkazu

Jeśli chcemy, zmieniamy go i wpisujemy na jego miejsce własną nazwę. Potem program kopiuje do folderu pliki z grą.

TECHNIKALIA

Trójwymiarowa grafika jest ładna. W czasie rozgrywki dowolnie obracamy kamerę, przybliżamy i oddalamy obraz. Na ekranie widzimy jednocześnie świat naziemny i przekrój podziemia, w którym uwijają się członkowie naszego klanu. Widoczna jest także mapa odkrytych obszarów, więc w dowolnej chwili wybieramy inne miejsce niż to, w którym właśnie się znajdujemy. Dzięki temu nie gubimy się w rozległych tunelach, drążonych przez karzełki. Postacie bohaterów są zabawne i zręcznie się poruszają. Gra oczarowuje nas bajecznymi kolorami.

Najważniejsi bohaterowie przemawiają do nas, a zarówno oni, jak i pozostałe nasze karzełki komunikują się za pomocą komiksowych dymków.

Często czytamy zabawne komentarze lub odważne odzywki naszych podopiecznych. Postacie karzełków są płynnie animowane. Rozgrywce towarzyszy pogodna melodyjka. Szybko wpada w ucho i uprzyjemnia zabawę.

W czasie gry jedyny kłopot sprawia nam wydawanie skrzatom rozkazów. Opanowanie skomplikowanego systemu sterowania karzełkami zajmuje dłuższy czas.

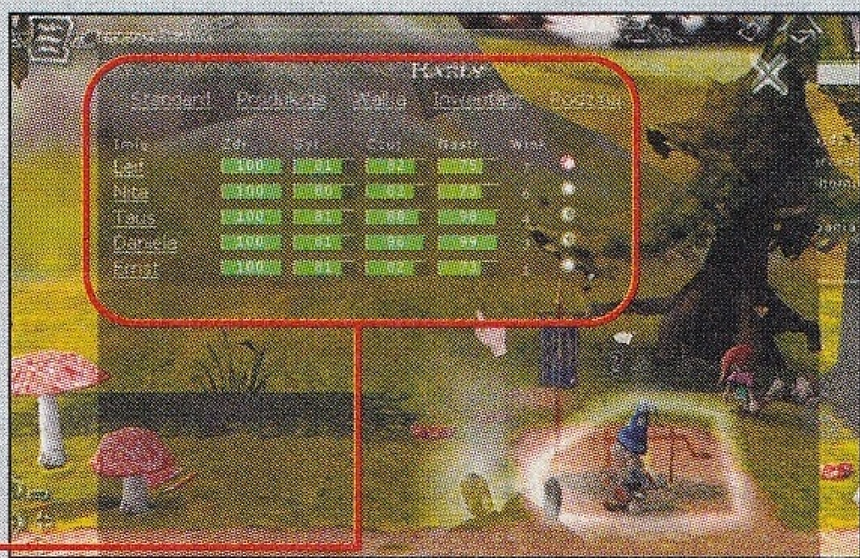
WERDYKT

Do największych zalet Wigglesów **GRY** zaliczają humor. Karły obgadują elfy, popijają piwo i spotykają skrzaty odurzające się mocnymi ziołami. Ta gra wspaniale łączy fantazję ze starożytnymi mitami i współczesnymi żartami. Jednak ze względu na sposób ujęcia niektórych tematów Wigglesy nie są przeznaczone dla najmłodszych odbiorców. Jest to zarazem gra na tyle oryginalna, że znajduje wielu amatorów wśród starszych graczy.

DETALE



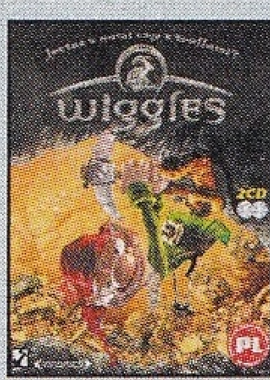
Każdy karzełek ma kieszenie, w których nosi do sześciu przedmiotów. Gdy klikamy na wybranego skrzata, widzimy zawartość jego kieszeni



W lewym górnym rogu ekranu znajduje się menu. Jeśli wybieramy z niego opcję Karły, widzimy dane wszystkich członków naszego małego klanu

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Wiggles

Producent: **Innonics**

Wydawca w Polsce: CD Projekt





wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Odprężająca, oryginalna strategia z piękną grafiką i... ostrymi odzywkami. Sympatyczna zabawa, ale tylko dla dorosłych	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 519 69 66	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,99**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (980 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,50**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,32**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,32**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99,90 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**89 zł** Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/4,32 = 23,15 = dobra		

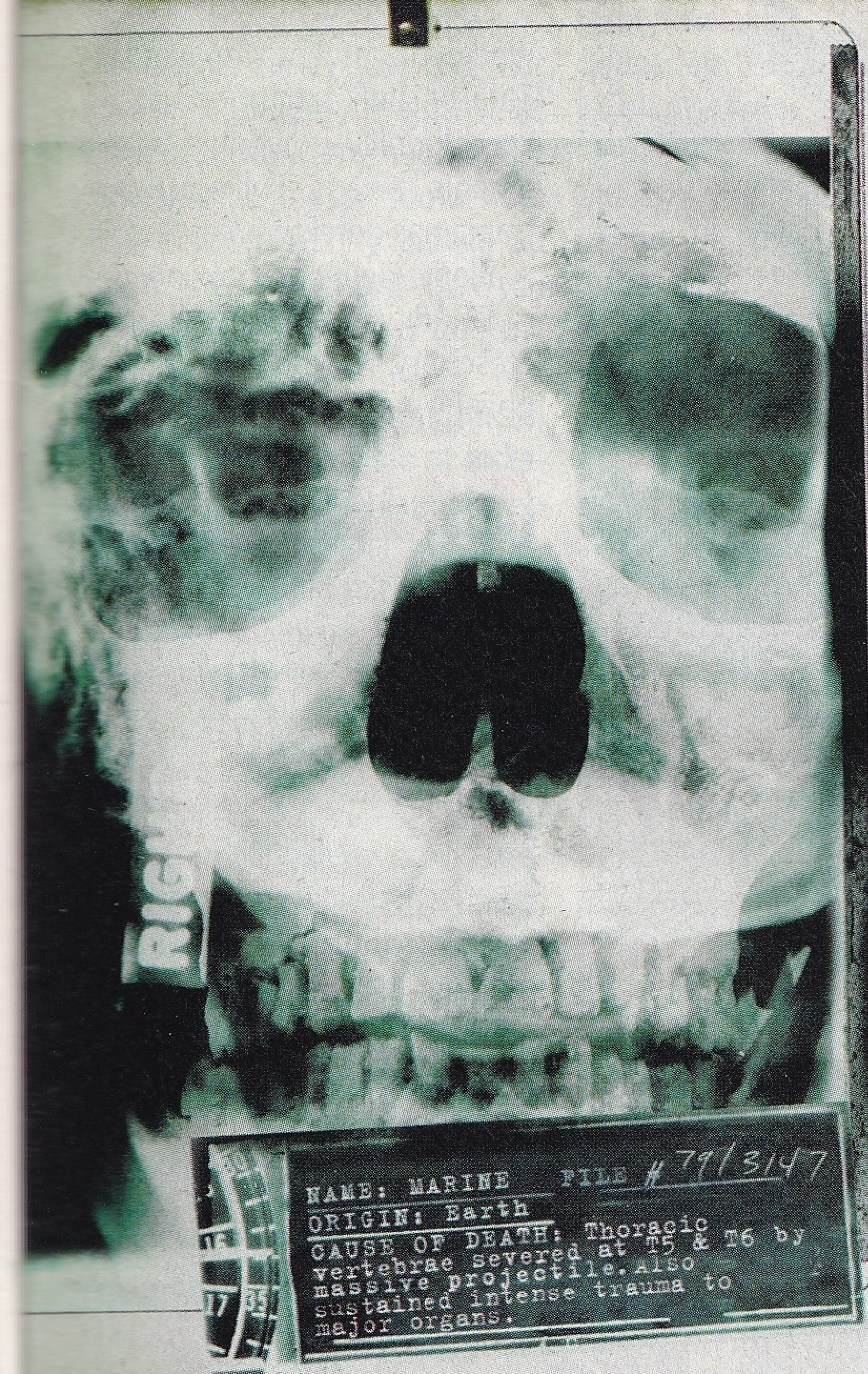
JUŻ W SPRZEDAŻY!

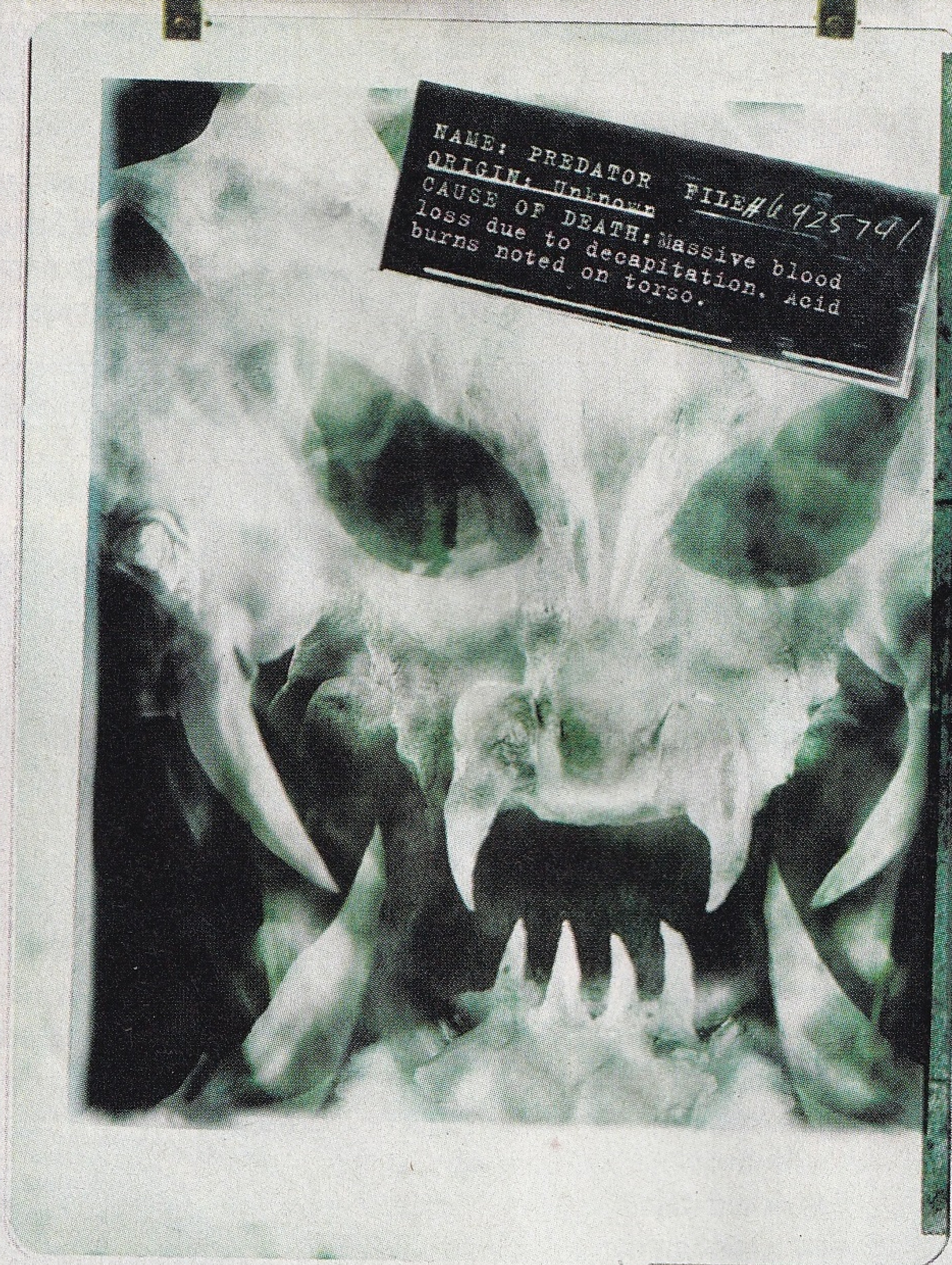
INTERIA.PL www.interia.pl poleca

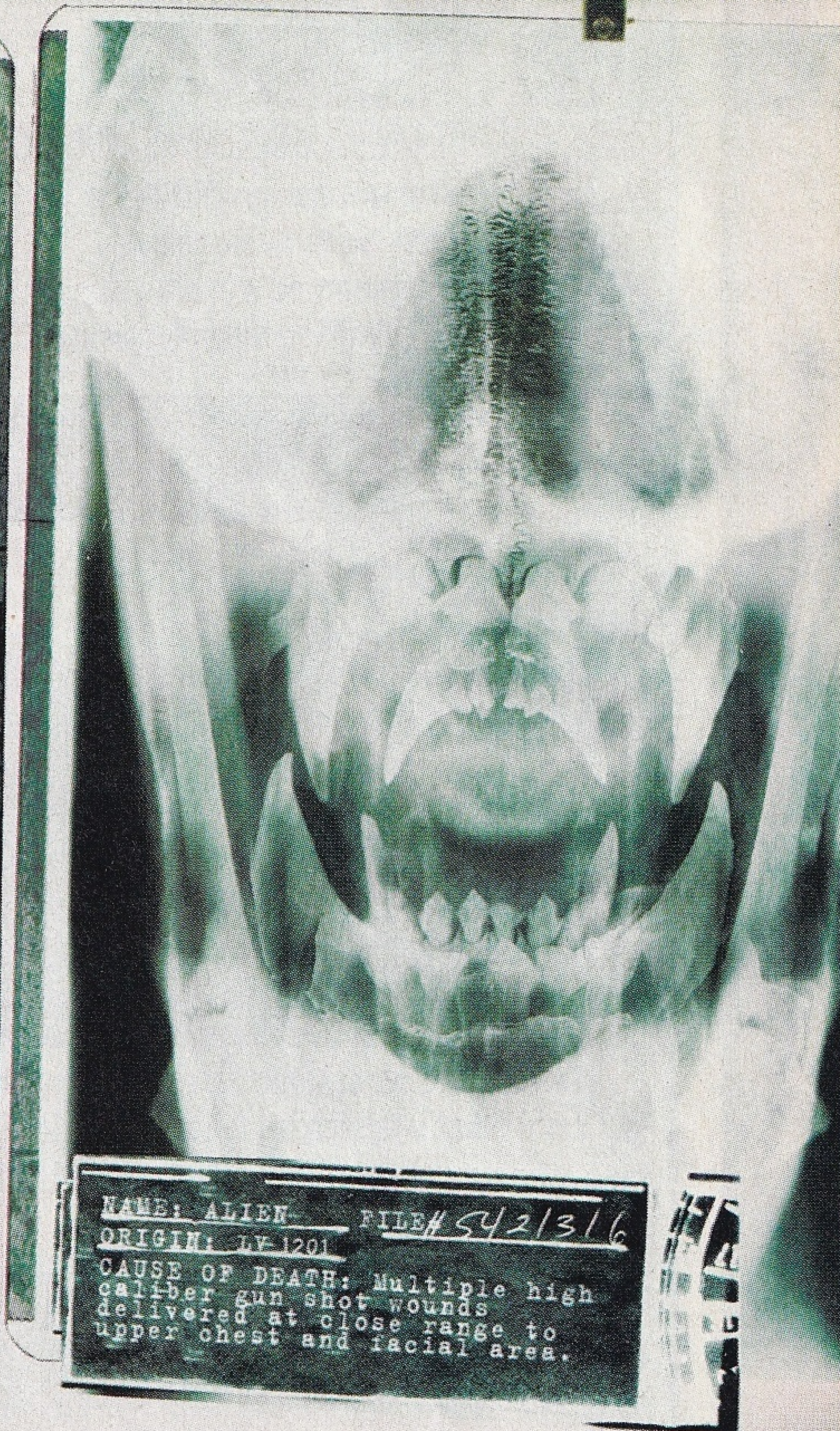
ALIENS VERSUS 2 PREDATOR

Ewolucja strachu

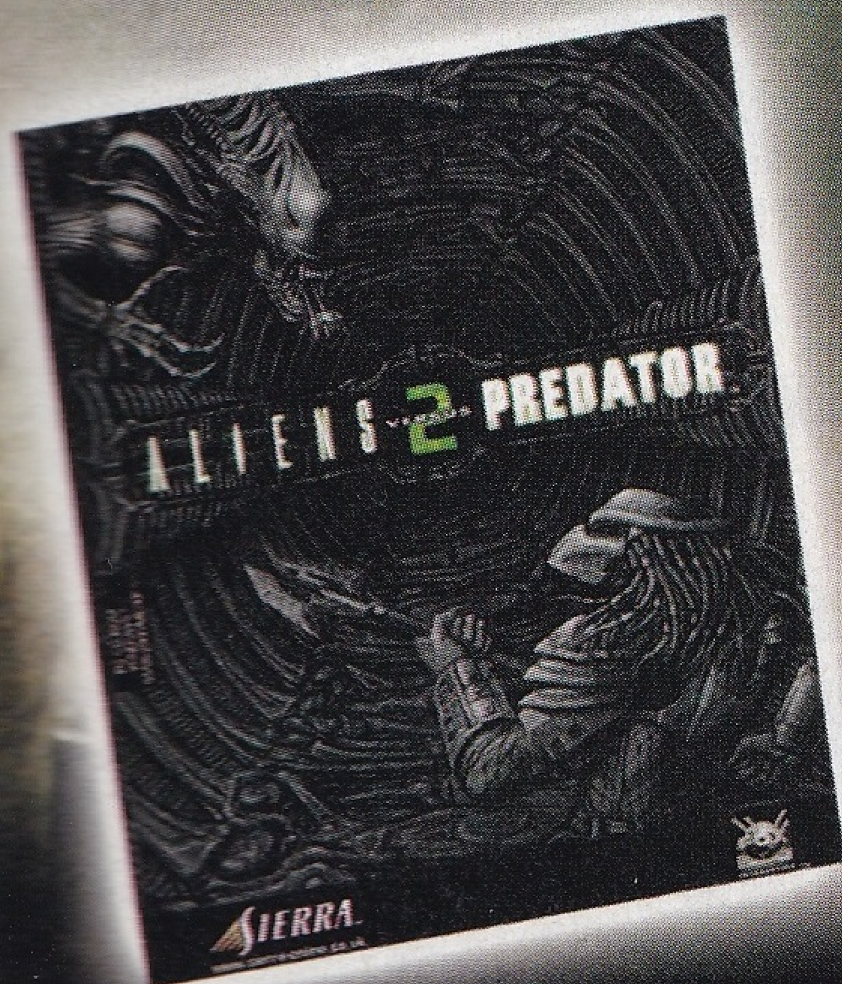
99 zł przystępna cena







Daj się pochłonąć najbardziej przerażającej grze wszechczasów. Wciel się w jednego z trzech zajadłych wrogów: Obcego, Predatora lub Marine. Każdy z nich posiada nowy zestaw broni i umiejętności. Śledź akcję z trzech perspektyw. Przetrwa najtwardszy - tylko jeden gatunek może zwyciężyć. W środku znajdziesz coś eXtra - grę niespodziankę.









PLAY it

współwydane przez: SIERRA 

opracowane przez: MONOLITH

strona rekomendowana: http://avp2.gry-online.pl GRY OnLine www.gry-online.pl

sprzedaż wysyłkowa: MiG

patronat: TENBIT.PL GRUPA ITI

Rally Championship Xtreme[1]

Gra wyścigowa na PC | W tym rajdzie nie zderzamy się z innymi autami. Nawet grając z kolegami, widzimy tylko samochody widma

PRZEBIEG GRY



1 Na jednym komputerze rywalizuje do czterech graczy. Ścigamy się po kolei. Mistrzostwa zaczynamy od wyboru imion kierowców – ich wyniki są zapamiętywane



2 Na razie wybór samochodów jest ograniczony – dostępne są tylko dwie kategorie. Wybieramy swój samochód i ustalamy rodzaj skrzyni biegów



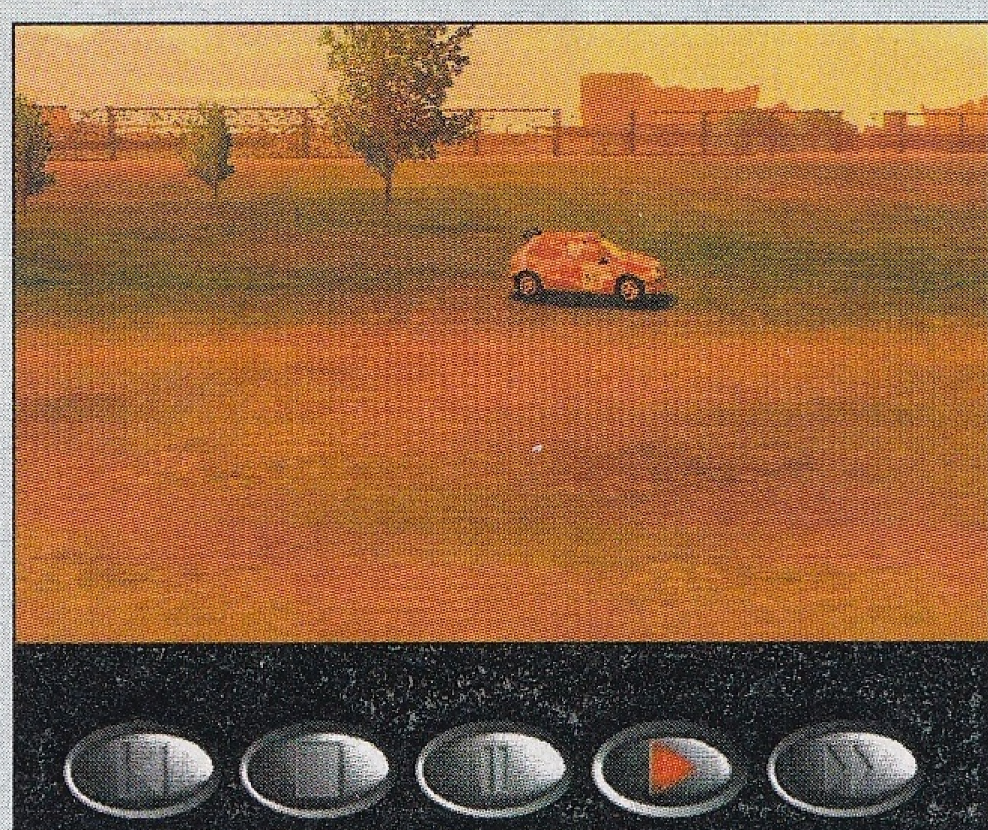
3 Pierwszy etap mistrzostw odbywa się w malowniczej Szkocji. Dopiero gdy wygrywamy na tych trasach, przechodzimy do dalszych trudniejszych zawodów



4 Czekamy na sygnał startu. Jeśli ruszamy przed nim, pojawia się komunikat o falstarcie i dostajemy dziewięć karnych sekund



5 Jadąc, uważamy, by nie omijać punktów kontrolnych. Gdy nam się to zdarza, zawracanie jest bardzo czasochłonne



6 Dojeżdżamy do mety. Samochód staje i przechodzimy do trybu powtórki, w którym oglądamy nasze poczynania na trasie. Teraz dokładnie obserwujemy wszystkie potknięcia i błędy



7 Po skończeniu trasy trafiamy do warsztatu naprawczego. W ograniczonym czasie usuwamy usterki. Potem zaczynamy kolejny odcinek. Tylko dobre wyniki dają nam awans do następnych mistrzostw

TREŚĆ GRY

W rajdzie wyzwaniem jest trasa. Poznajemy każdy jej zakręt i uczymy się przejeżdżać ją szybciej niż inni kierowcy.

W Rally Championship Xtreme ścigamy się po najróżniejszych odcinkach specjalnych – od górskich serpentyn w USA po zaśnieżone pustkowia Arktyki. Gdy mamy dobre wyniki, trafiamy na kolejne trasy – łącznie jest ich 28.

Zbyt agresywna jazda prowadzi do uszkodzenia auta. Zatarty silnik traci moc, usterka chłodnicy powoduje przegrzanie i awarię silnika, w nocy trapią nas defekty świateł.

Błędy kierowcy traktowane są łagodniej niż w poprzedniej części gry. Nawet solidnie poobijany wóz dojeżdża do mety.

STEROWANIE

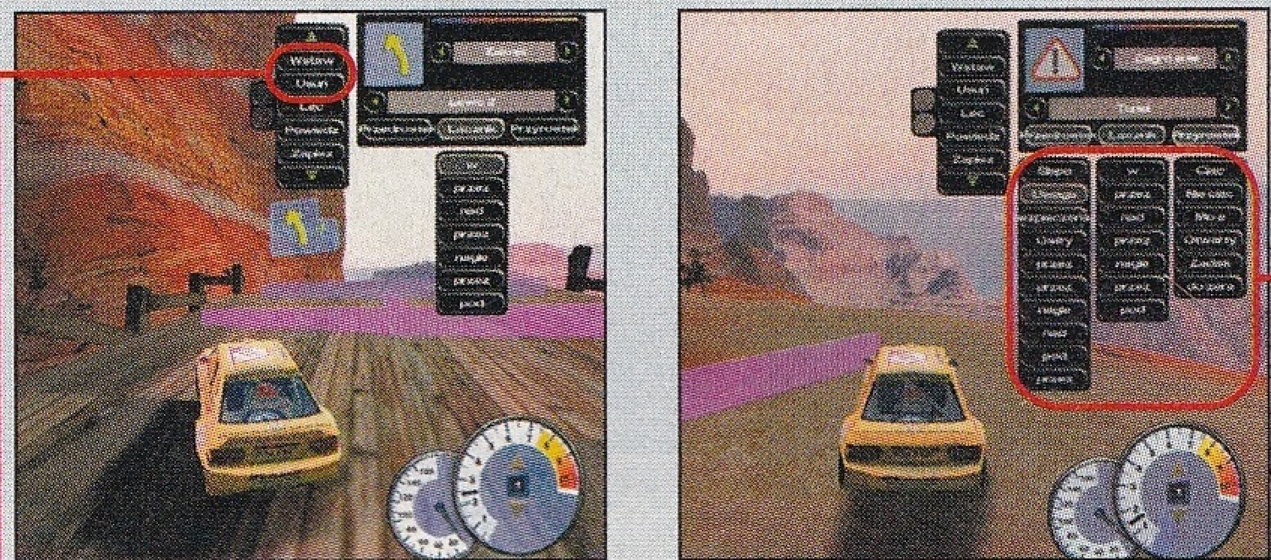
- ← → – skręcanie
- ↑ – dodawanie gazu
- ↓ – hamowanie, włączenie wstecznego biegu w skrzyni automatycznej
- Spacja – użycie hamulca ręcznego
- A – wyższy bieg
- Z – niższy bieg
- C – zmiana kamery
- ESC – zatrzymanie gry



[1] Ang. Mistrzostwa rajdowe – wersja ekstremalna. Wymowa: reli czempionszip ikstrim

Fot: EPA/FORUM

DETALE



Przed rajdem zapoznajemy się z trasą. Decydujemy, o których zakrętach i niebezpieczeństwach pilot nas uprzedza, a także w jaki sposób to robi: dodajemy lub usuwamy ● punkt ostrzeżenia i wybieramy słowa ●, jakie wypowiada pilot

Startujemy na pojedynczych odcinkach, w mistrzostwach lub w grze zręcznościowej – mamy wtedy kilkadziesiąt sekund na dojechanie do kolejnego punktu kontrolnego.

Najciekawszy jest tryb kariery. Kupujemy najprostsze auto i zdobywamy nagrody, by zarobić na lepszy samochód. Do wyboru mamy prawie 30 aut. Są to repliki prawdziwych maszyn. Podzielono je zależnie od mocy silników.

W grze nie ma pomocniczej mapki. Tym cenniejsze są wskazówki pilota. Zmieniamy je, testując trasę w czasie jazdy próbnej. Słuchamy prawdziwych pilotów rajdowych: Macieja Wisławskiego i Magdy Lukas.

INSTALACJA

Instalator uruchamia się automatycznie. Wybieramy folder, do którego kopiowana jest gra. Po zakończeniu instalacji program sprawdza, czy mamy dobrą wersję pakietu DirectX. Jeśli nie, instalowana jest właściwa wersja. Na koniec oglądamy plik tekstowy z informacjami technicznymi o programie.

TECHNIKALIA

Samochód prowadzi się jak prawdziwy, naturalnie wyglądają zwłaszcza stłuczki i ich efekty. Nie tylko wgina się blacha, ale odpadają też kawałki wozu. Akcję obserwujemy z wybranej kamery. Widzimy samą drogę, maskę, wnętrze albo cały samochód. Niestety ta funkcja nie działa podczas powtórki.

Trasy otacza krajobraz pełen szczegółów. Widzowie prezentują się sztucznie: wiwatują, pokazują coś palcem, ale... są przy tym nieruchomi jak posągi! Największe wrażenie robi jazda nocą – teren rozjaśniają przyjemne, miękkie światła. Droga oświetlona przez reflektory wozu wygląda świetnie.

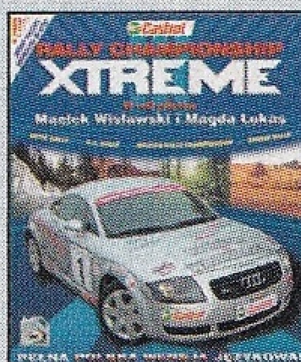
Dźwięki silników to odgłosy oryginalnych samochodów. Niestety w czasie jazdy brzmią marnie, podobnie jak rażąco mechaniczne wskazówki pilotów. Nie dodają ani słowa komentarza od siebie!

WERDYKT

GRY stwierdzają, że mimo pewnych usterek, znakomita grafika i wiernie odtworzone zachowanie auta sprawiają, że Rally Championship Xtreme skutecznie rywalizuje w kategorii rajdów samochodowych z dotychczasowym liderem: Colinem McRae Rally 2.0. Dla miłośników sportu Hołowczyca to wręcz obowiązkowa pozycja! ■

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Rally Championship Xtreme



Producent: **Actualize**

Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **PlayStation 2**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Piękny, dynamiczny – i trudny – symulator rajdowy. Dobra polska wersja plus parę ciekawych pomysłów. Jedna z najlepszych gier tego gatunku	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 642 81 65	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,40**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (847 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	klawiatura, dżojstik, mysz, kierownica	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,17**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,78**
Punkty dodatnie/ujemne		+prezent: skrobaczka do szyb	+0,1

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**4,88**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**89 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/4,88 = 20,30 = dobra	

Agent Gliniarz

Gra przygodowa na PC | Lądujemy w plastelinowym świecie, rozwiązujemy zagadki i szukamy złotej kuli bilardowej

TREŚĆ GRY

Podczas podróży kosmicznej kapitan statku gubi złotą kulę bilardową, która spada na pobliską planetę. Na polecenie kapitana do akcji rusza Agent Gliniarz, który ma odnaleźć zagubiony przedmiot.

Podczas zabawy sterujemy Agentem Gliniarzem. Poruszamy się po nieprzyjaznej planecie i po kolei rozwiązujemy zagadki. Nie ruszamy dalej, dopóki nie radzimy sobie z bieżącym zadaniem. Zazwyczaj do rozwiązania zagadki przydaje się kilka przedmiotów, ale sposób rozwikłania problemu jest zawsze jeden. Gdy go odnajdujemy, stajemy przed kolejną łamigłówką. Większość zagadek jest trudna, pomimo małej liczby przedmiotów, które wykorzystujemy. Łamigłówki są nielogiczne, więc często denerwujemy się, gdy uważamy, że sprawdziliśmy już wszystkie możliwości. Większość czasu gry spędzamy na wypróbowywaniu znalezionych przez nas przedmiotów na wszystkich miejscach oraz na postaci Agenta Gliniarza.

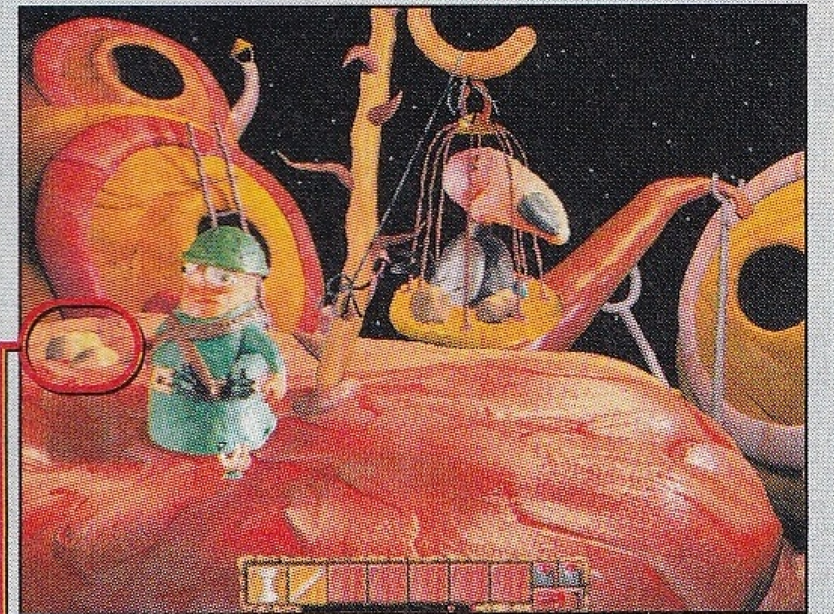
Fabuła gry nie istnieje. Nie wiemy nic o naszym bohaterze ani o jego kolejnych przygodach. Po prostu rozwiązujemy coraz bardziej skomplikowane zadania, które w dodatku

PRZEBIEG GRY


1 Lądujemy na obcej planecie. Wszędzie porozrzucane są dziwne przedmioty. Zbieramy je – z pewnością nam się kiedyś przydadzą


2 Używamy szpulki z nicią na postaci Agenta Gliniarza. W ten sposób ją rozplątujemy. Dzięki temu mamy mocną nić i pustą szpulkę


3 Za pomocą odwiniętej ze szpulki nici przywiązujemy klatkę z ptakiem do drzewa. Ptaszysko protestuje, ale nasza misja jest ważniejsza!


4 Obciążamy podłogę klatki kamieniami. Podnosimy jeden kamień naraz i przenosimy do klatki. Wystarczają nam trzy kamienie


5 Kładziemy pustą szpulkę pod klatką. Układamy na szpulce znalezioną linijkę, wskakujemy na nią i odwiązujemy klatkę


6 Trafiamy do drugiego etapu zabawy. Zabieramy liść, używamy go na postaci bohatera i w ten sposób zwabiamy latającą muchę


7 Dajemy przyklejoną do liścia muchę pająkowi. Dzięki temu dostajemy się do kolejnego, trzeciego już etapu rozgrywki!

nie łączą się w żadnen ciąg przyczynowo-skutkowy.

Pomimo wysokiego poziomu trudności gry, nie widzimy żadnych podpowiedzi do zagadek. To zniechęca nawet najwytrwalszych graczy. Nasz Agent Gliniarz nie umie mówić. Co ciekawsze, niekiedy musimy porozumiewać się z innymi stworzeniami. Nie słyszymy jednak ich głosów, a jedynie chrząknięcia. Trudno zrozumieć sens takiej rozmowy.

Irytujący jest też fakt, że Agent za każdym razem jednakowo odmawia wykonania akcji, której nie przewidzieli autorzy gry. Zamiast otrzymać podpowiedź, słuchamy denerwującego mruknięcia bohatera i oglądamy rozłożone ręce!

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu pojawia się okno instalatora gry. Wybieramy katalog, do którego skopiowane zostaną pliki. Instalator pokazuje, ile jest wolnego miejsca na naszym dysku, a także ile miejsca zajmie gra po zainstalowaniu.

Poza samym Agentem Gliniarzem instalujemy też inne narzędzia, między innymi służące do wyświetlania filmów. **GROM** takie rozwiązanie nie przypadło do gustu. Dodatkowe programy powinny instalować się automatycznie, bez naszej specjalnej interwencji.

TECHNIKALIA

Świat zbudowany z plasteliny wygląda ciekawie. **GRY** doceniają ogrom pracy włożony w ulepienie postaci, a następnie przeniesienie go na ekran peceta, ubolewają jednak nad niskim poziomem samej gry. Grafika jest niewyraźna i brzydka, zaś animacje fatalne. Sceny ilustrujące działania Agenta zrealizowano niechlujnie. Czasem wydaje nam się, że oglądamy pokaz zdjęć, a nie film uatrakcyjniający grę.

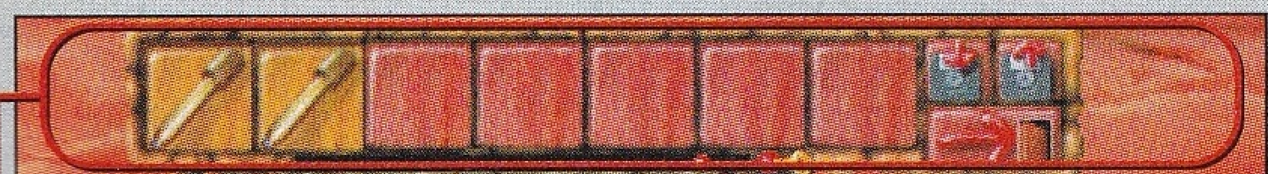
Kierowanie naszym bohaterem jest trudne. Sterujemy myszką i pokazujemy przedmioty, które Agent powinien wziąć. Niestety żadne przedmioty ani miejsca nie są podpisane! Często monotonnie klikamy na wszystkie elementy scenerii w poszukiwaniu obiektu, który może podnieść bohater. Problemy pojawiają się też przy używaniu przedmiotów. Często klikamy kilka razy, zanim uda nam się użyć przedmiotu we wskazanym miejscu.

Muzyka jest monotonna, a efekty dźwiękowe bardzo słabej jakości. Już po kilku minutach marzymy o wyłączeniu wszystkich odgłosów. Denerwują nas zwłaszcza nienaturalne dźwięki towarzyszące rozmowom.

WERDYKT

Agent Gliniarz to bardzo nieudana przygodówka. Z powodu całkowitego braku fabuły bliższa jest grze logicznej, a nie przygodowej. **GROM** nie podoba się niechlujna grafika, słaba muzyka i efekty dźwiękowe. Na dodatek większość zagadek jest zbyt trudna nawet dla doświadczonych graczy. Trzymajmy się od tej gry z daleka!

DETALE



System sterowania w Agencie Gliniarzu jest typowy dla przygodówek. Okienko ● pokazuje zawartość naszych kieszeni.



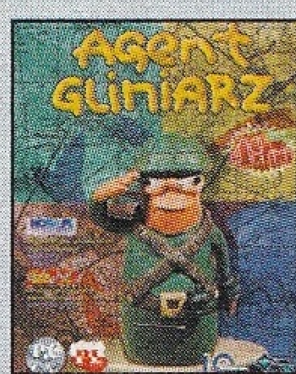
Każdemu z przedmiotów dokładnie się przyglądamy. Dzięki temu domyślamy się, w jakiej sytuacji go wykorzystać. Nie zawsze jednak nasze przypuszczenia okazują się trafne

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – poruszanie się, podnoszenie przedmiotów, uruchamianie urządzeń
- Prawy przycisk myszy – odłożenie przedmiotu, ukrycie okna ekwipunku

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Agent Gliniarz

Producent: 1C

Wydawca w Polsce: Manta



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**mierna**	**2,00**
Agent Gliniarz		Kuriozum: przygodówka bez fabuły i dialogów. Przy tym nudna i z bezsensownie trudnymi zagadkami. Krótko mówiąc: porażka	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 643 34 80	3
Serwis online	1%	www.manta.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,09**
Łatwość instalacji programu	2%	utrudniona	3
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (150 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (1 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**2,67**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	brak	1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	mierny	2
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**dostateczna**	**3,26**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dostateczna** ←	**3,26**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**49 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**44 zł** Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	49 zł/3,26 = 15,31 = bardzo dobra	

FIFA

Gra sportowa na PC, PlayStation i PlayStation 2 | Spełniamy marzenia o medalu dla polskiej drużyny, strzelając złotą bramkę w ostatniej minucie finału mistrzostw

TREŚĆ GRY

FIFA 2002 to najnowsza wersja najlepszej pecetowej gry o piłce nożnej. W odróżnieniu od poprzednich części, w których zmieniały się tylko drobne szczegóły, tę edycję zaprojektowano od nowa, choć przebieg rozgrywki pozostał taki sam.

Wybieramy drużynę piłkarską i sterujemy jej zawodnikami. Do wyboru mamy 16 rodzajów rozgrywek. Dzięki licencji światowej federacji piłkarskiej są one takie, jak w rzeczywistości. Gramy więc na przykład w Pucharze Mistrzów, Pucharze UEFA czy eliminacjach do mistrzostw świata. Piłkarze zostali stworzeni na podobieństwo prawdziwych zawodników.

PRZEBIEG GRY



1 Mecz się zaczyna! Przeciwnicy od razu rzucają się na piłkę. Nie dajemy jej jej sobie odebrać: czekamy, aż partnerzy rozbiegną się po boisku i dalekim przerzutem na skrzydło zaczynamy atak



2 Dryblujemy ●, aby utrudnić obrońcy odebranie piłki. Pamiętamy, że futbol jest grą zespołową i w pojedynkę osiągamy niewiele. Zawsze podajemy do lepiej ustawionych kolegów



3 Bramkarze znają się na swoim fachu. Efektownymi paradami bronią nawet w trudnej sytuacji. W zależności od siły strzału piąstkują piłkę przed siebie lub łapią ją pewnym chwytem



4 Nie każdy wślizg ● jest skuteczny. Gdy chybiamy, tracimy dużo czasu. Walczymy więc bark w bark i używamy zwykłego odebrania piłki



5 Wybicie z rzutu rożnego często kończy się golem: podajemy lobem do jednego z naszych zawodników ● i główką wbijamy piłkę do bramki



6 Podanie do wychodzącego na wolne pole napastnika ● to dobry sposób na oszukanie obrony. Pamiętamy, by podawać przed niego



7 Na strzał decydujemy się, dopiero gdy zajmujemy odpowiednią pozycję ●. Inne uderzenia najczęściej kończą się autem



8 Uderzona celnie i mocno piłka ● wpada w sam róg bramki. Bramkarz nie ma szans na obronę i odprowadza ją tylko smutnym wzrokiem

STEROWANIE

[←][→][↑][↓] – kierowanie piłkarzami
[A] – wślizg lub zagranie piłki lobem
[S] – przełączanie się między zawodnikami lub podanie piłki
[Q] – pokazanie kierunku biegu zawodników (przy zagraniach na wolne pole)
[D] – odbiór piłki lub strzał w biegu
[W] – sprint
[E] – drybling
Spacja – podanie z odegraniem do podającego
[Z][C] – podkręcenie piłki

Luis Figo jest idolem milionów fanów piłki. Dzięki FIFIE 2002 gości na ekranach naszych pecetów!

'Skrót od francuskiej nazwy: Fédération Internationale de Football Association, czyli Międzynarodowy Związek Piłki Nożnej. Wymowa: fifa

Fot: REUTERS/FORUM

2002

DETALE



Stadiony są odtworzone szczegółowo. Po strzelonym golu kibice szaleją, a nasi piłkarze tańczą z radości. Czujemy się, jakbyśmy byli na prawdziwym meczu!

Wśród zespołów odnajdujemy polskie kluby: Legię Warszawa i Wisłę Kraków, niestety ich składy są nieaktualne.

Gdy wygrywamy puchary i rozgrywki ligowe, startujemy w następnych pucharach i ligach, które na początku nie są dostępne. To urozmaica rozgrywkę. Jednak mimo licencji i wielu poprawek, grając w FIFĘ 2002, mamy wrażenie, że to nie symulator piłki nożnej, ale zręcznościówka.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu CD uruchamia się program instalacyjny. Proponuje nam folder, do którego zostanie skopiowana gra. Wybieramy rodzaj instalacji, a program kopiuje pliki na nasz twardy dysk. Po skopiowaniu plików pyta, czy zainstalować DirectX, a także czy umieścić skrót do gry na pulpicie i czy zainstalować pliki niezbędne do gry przez internet.

TECHNIKALIA

Grafika jest piękna, a animacje piłkarzy płynne. Są oni tak wiernie odwzorowani, że mecz na ekranie wygląda jak prawdziwy. Z łatwością rozpoznajemy Beckhama czy Batistutę.

Na trybunach widzimy wiwatujące i machające flagami tłumy, a nawet jaskrawe kubraczki porządkowych!

Poprawiono sterowanie piłkarzami, jednak ciągle mamy nad nimi za małą kontrolę. Nowością jest system podań na wolne pole i szybkich odegrań piłki w zagraniach dwójkowych – to silna broń w ofensywie. Tworząc nowe zespoły i zawodników, określamy kilkanaście cech piłkarzy, na przykład siłę strzału lub kontrolę nad piłką, a także wzrost, wagę, a nawet wygląd twarzy.

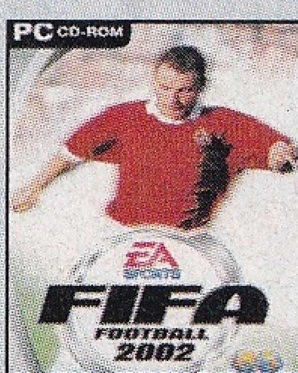
Muzyka jest bardzo dobra. Znakomicie dopasowane do nastroju gry utwory trzymają nas w napięciu, tak samo, jak komentarze zawodowych spikerów – niestety angielskich.

WERDYKT

FIFA 2002 to świetna gra dla osób, którym szybka akcja na boisku podoba się bardziej od taktycznych łamigłówek. Jeśli od efektownych przewrotek, nieskończonych dryblingów i mnóstwa goli wolimy staranie zaplanowane akcje, to... i tak nie mamy wyboru!

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



FIFA 2002

Producent: **EA Sports**

Wydawca w Polsce: IM Group



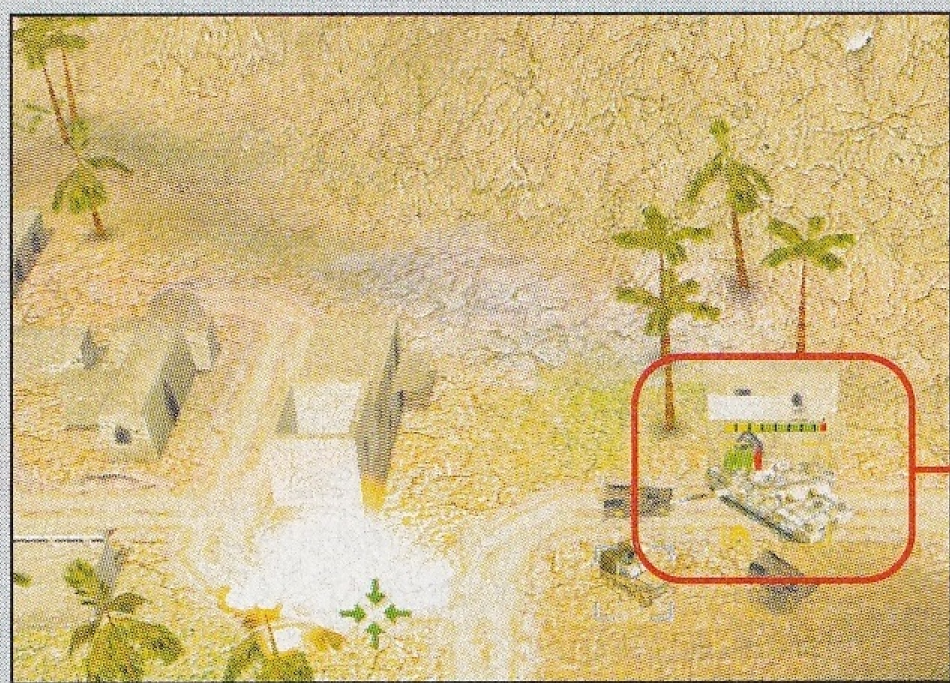
wersja na PlayStation	jest
wersja na PlayStation 2	jest
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**celująca**	**6,00**
		Udane wydanie z istotnymi zmianami na lepsze. FIFA 2002 dzięki grywalności i prostocie obsługi nie ma konkurencji wśród gier pecetowych!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1%	www.imgroup.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,62**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (500 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	dwóch/dwunastu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,32**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra ←**	**5,32**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**129 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**114 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/5,32 = 24,24 = dobra		

World War III: Black Gold

'Ang. Trzecia wojna światowa: Czarne złoto. Wymowa: łerld łor: blek gold

PRZEBIEG GRY



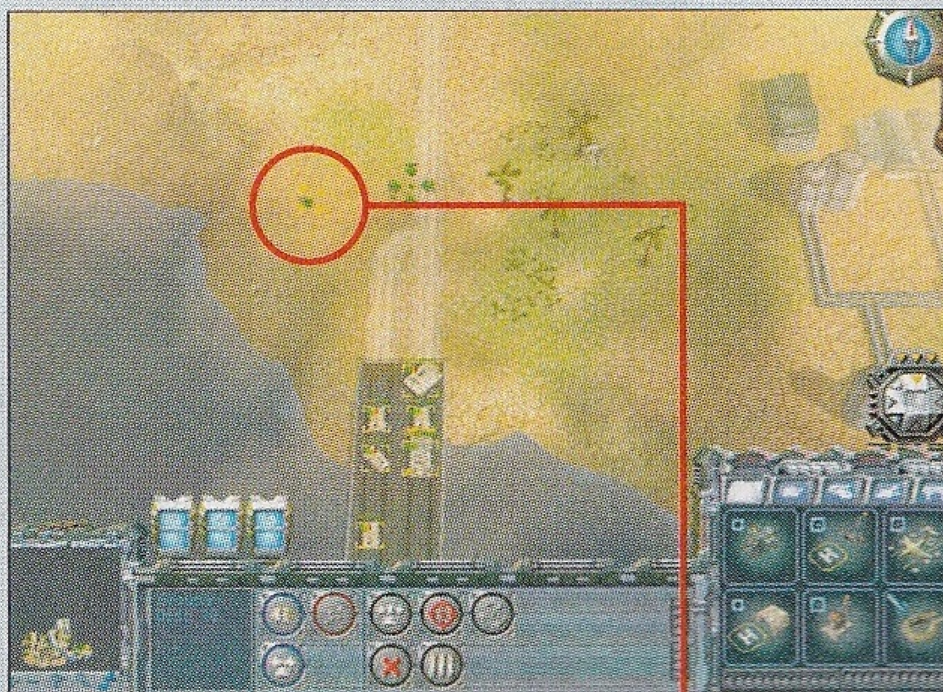
1 Zaczynamy w małej bazie. Po pokonaniu mostu zostaje nam tylko jeden czołg ●, który doprowadzamy do końca misji. Na szczęście walczymy ze słabo uzbrojonym przeciwnikiem



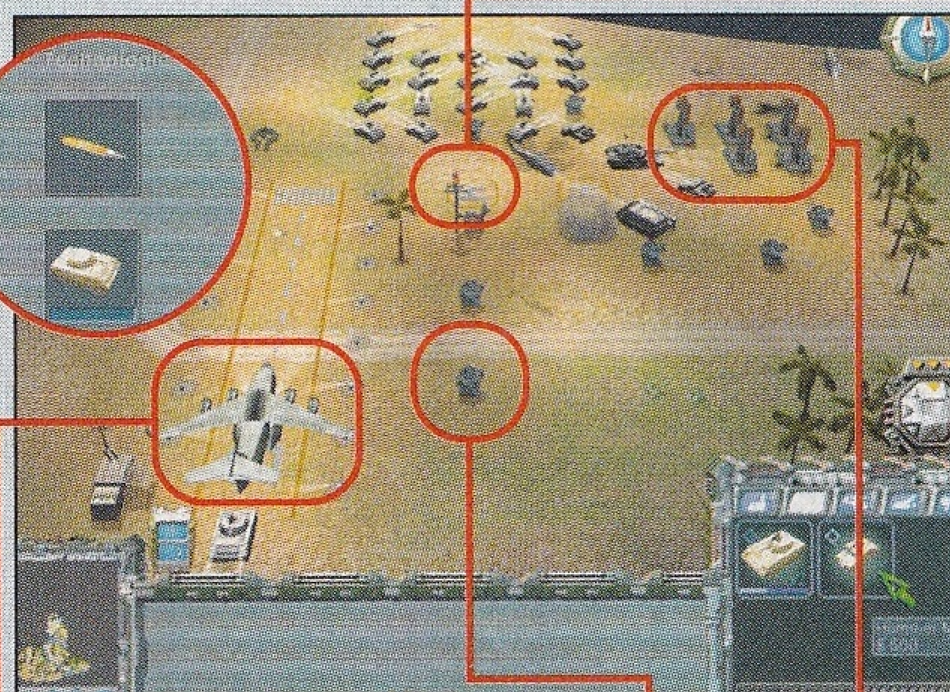
2 Z wyznaczonego punktu zabieramy jednostki i grupujemy je (ctrl 1). Szybki dostęp do utworzonej grupy daje nam ikona ●. Widzimy też liczbę zgrupowanych jednostek



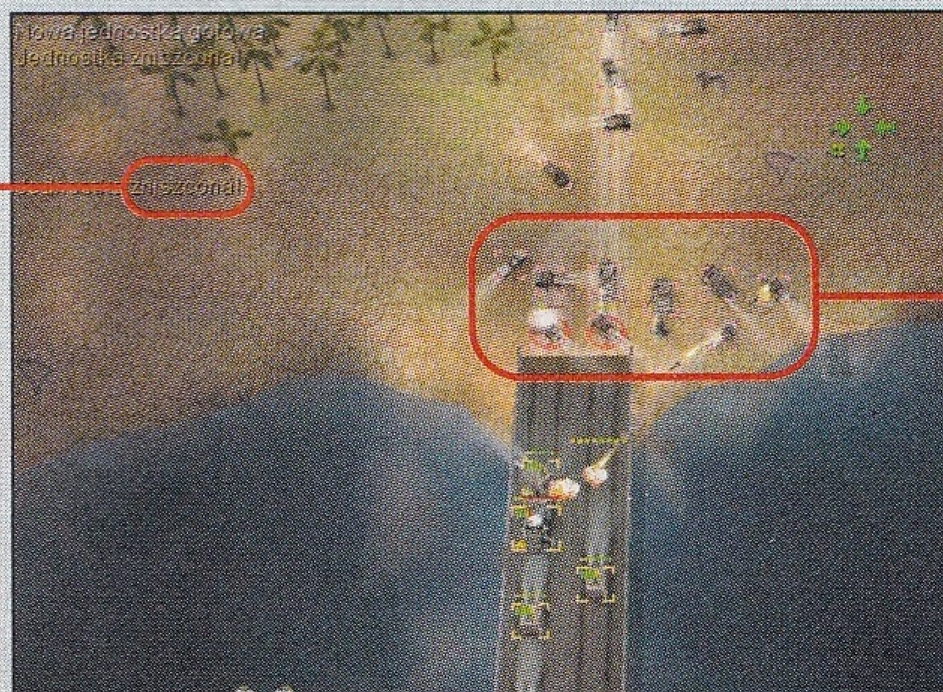
3 Oddalone cele niszczymy za pomocą lekkich pojazdów terenowych wyposażonych w moździerze ●. Mają one większy zasięg ognia niż broń przeciwnika, a przy tym prowadzą ostrzał zza zabudowań



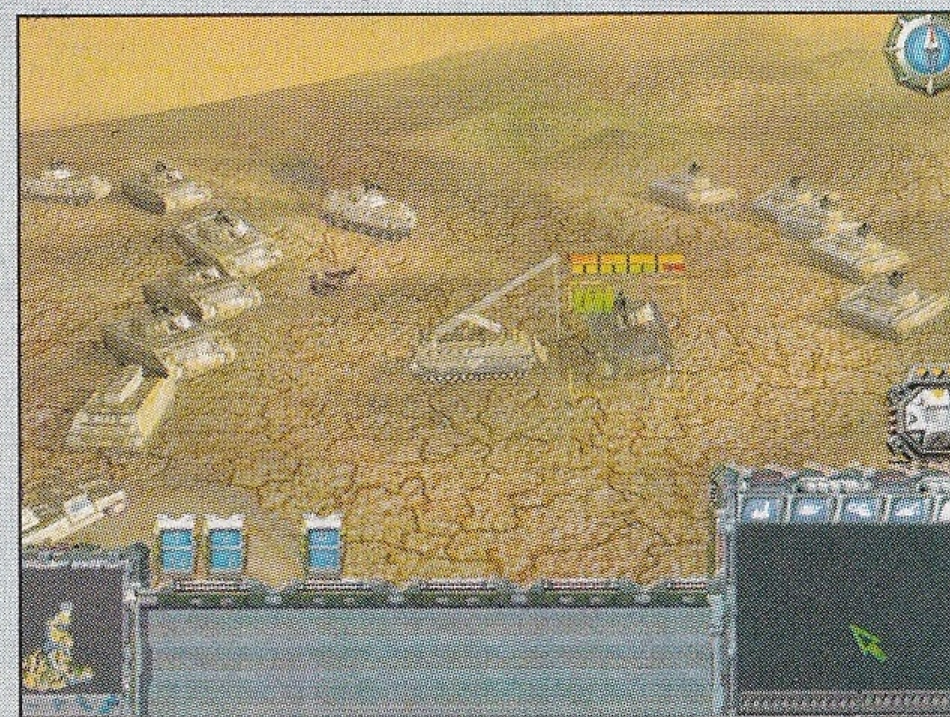
4 Na mapie znajdujemy artefakt ●. W tym wypadku jest to detonator. Gdy na niego najeżdżamy, wysadzamy most, dlatego najpierw usuwamy z niego jednostki. Są też artefakty w postaci kredytów, amunicji czy technologii



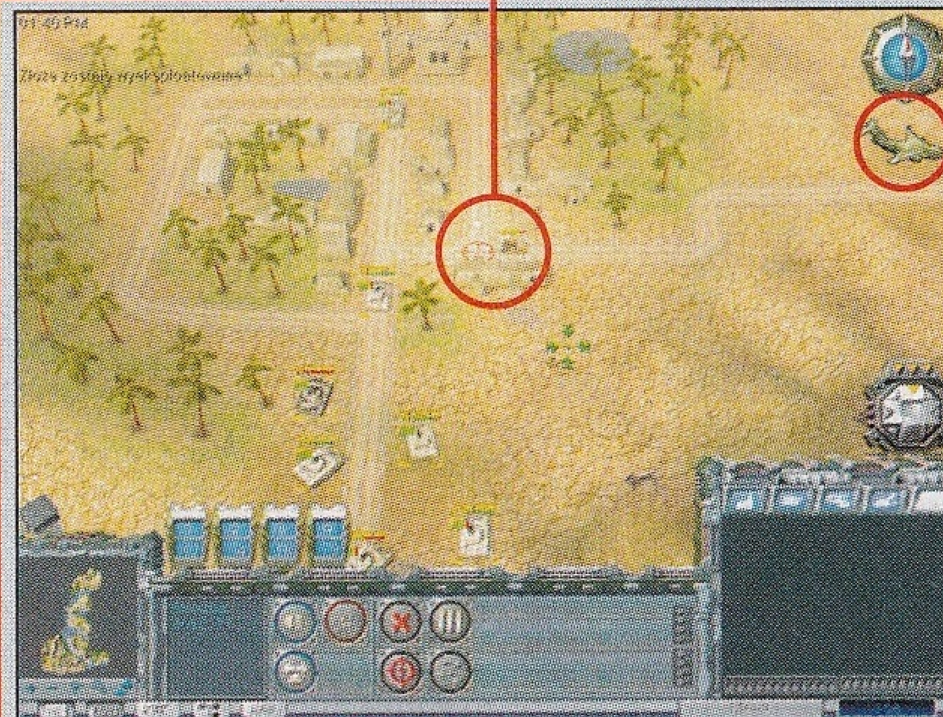
5 Budujemy generatory prądu ● i pompy ●. Za ropę mamy kredyty. Małe pojazdy przywożone są przez helikoptery na lądowisko ●, duże – przez samoloty na lotnisko ●. Część pieniędzy przeznaczamy na badania naukowe ●



6 Atak na drugi brzeg wymaga wciągnięcia przeciwnika na most, inaczej kończy się masakrą naszych oddziałów. Tym smutniejszą, że komentator sepleni ●. Po ostrzelaniu wroga ● szybko wracamy na naszą stronę rzeki



7 Uszkodzone oddziały naprawiamy, gdyż ich doświadczenie nabyte w walce jest bezcenne. Używamy do tego celu pojazdów technicznych, które wysyłamy w ślad za wojskami



8 Po zniszczeniu celów pojawia się ikona zakończenia misji ●. Jeśli chcemy, wciskamy ją w dowolnej chwili. Ale wcześniej zniszczymy nieliczne i osłabione jednostki przeciwnika ●



Gra strategiczna na PC | Światowe zasoby ropy naftowej są na ukończeniu. Jedyną drogą do opanowania wyczerpujących się złóż jest wojna

TREŚĆ GRY

Wbrew wcześniejszym szacunkom okazuje się, że zasoby ropy naftowej są na wyczerpaniu – wystarczy jej tylko na kilka lat! Rezolucja ONZ nakazuje przejęcie złóż pod światowy zarząd, na co państwa arabskie reagują ogłoszeniem świętej wojny. Wojska NATO lądują w Zatoce Perskiej. Zaczynamy walkę, stając na czele jednej ze stron konfliktu: Stanów Zjednoczonych, Rosji lub Iraku.

Każda z nich ma inne wyposażenie i zadania. Wykonujemy je podczas sześciu kampanii liczących po pięć misji. Dowodzimy małymi oddziałami, które zdobywają doświadczenie. Dbamy o weteranów i uzupełniamy stan o nowe jednostki. Są one cenne: to efekt prac badawczych prowadzonych na tyłach. Dzięki nim uzyskujemy w końcu dostęp do broni masowego rażenia.

INSTALACJA

Instalator uruchamia się automatycznie. Wybieramy: Zainstaluj World War III. Klikamy na

DETALE



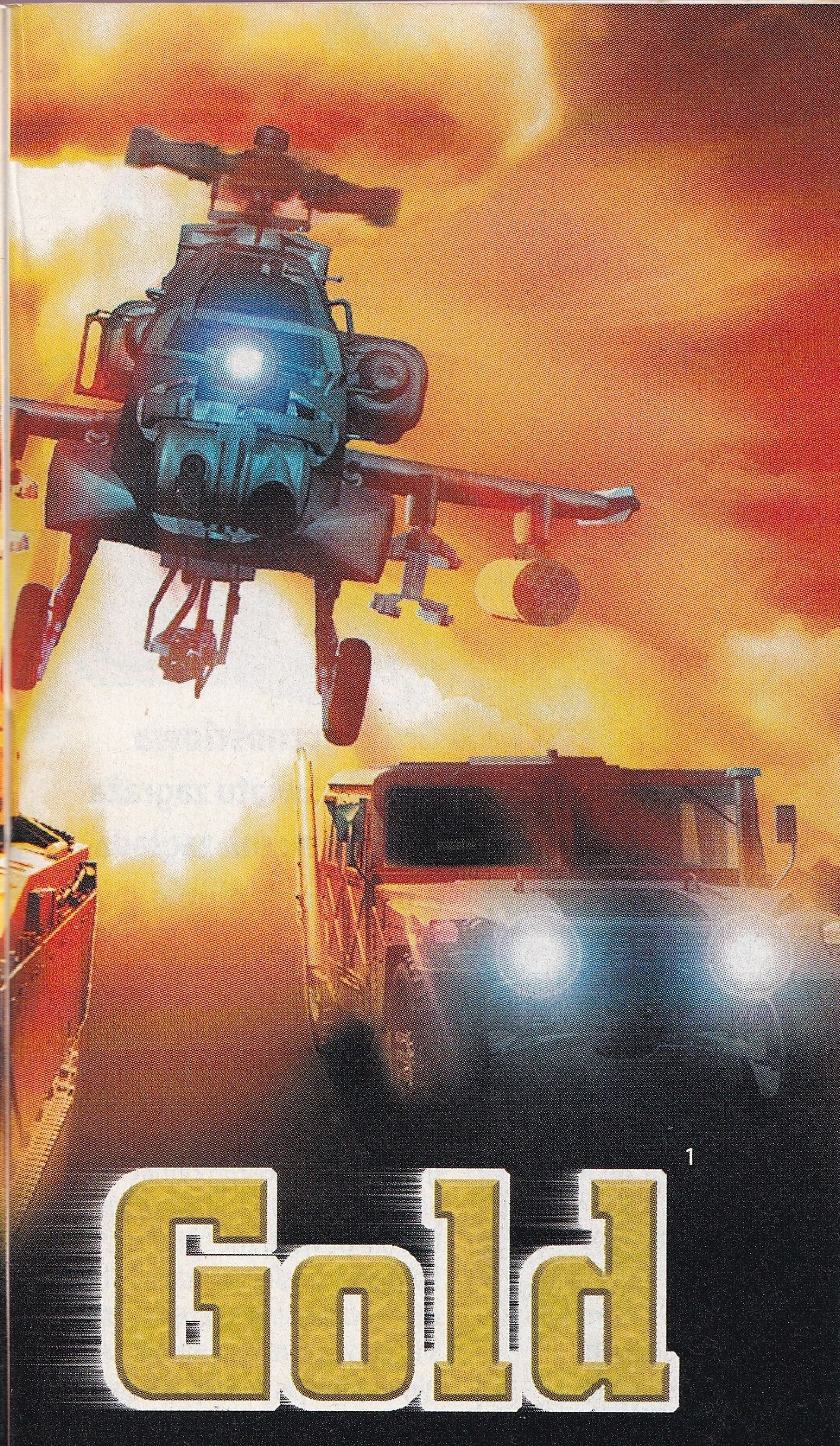
USA mają nowoczesny sprzęt i dobry zwiad dzięki szybkiemu opracowywaniu wynalazków



Rosja stosuje tani, niezawodny sprzęt, który jest porzucany w wypadku uszkodzeń



Irak ma liczną armię, ale mało sprzętu. Nadrabia fanatyzmem żołnierzy i większą ilością surowców



przycisk Dalej, wybieramy folder, do którego są kopiowane pliki i pozycję w menu Start. Następnie w folderze gry w menu Start uruchamiamy program Setup, który testuje kartę graficzną i dźwiękową. Wybieramy w nim też rozdzielczość, w jakiej ma działać gra.

TECHNIKALIA

Grafika jest prosta, zwłaszcza na pustyniach Iraku. Jednak gra wygląda dobrze, a na pole bitwy patrzymy zarówno z lotu ptaka, jak i poziomu dowodzonych oddziałów. Ta druga perspektywa jest równie ładna, co nieprzydatna w walce.

Misje są zróżnicowane i ciekawe: od walk na froncie po akcje sabotażowe. Powodzenie zależy od umiejętnego dysponowania niewielkimi siłami. Zapas amunicji jest ograniczony, co podnosi trudność.

W grze nie chodzi tylko o odkrycie mapy i wybicie przeciwnika. Gdy wykonujemy zadanie, pojawia się opcja zakończenia misji, ale warto walczyć dalej, bo oddziały zyskują doświadczenie. Niektóre jednostki przenosimy czasami do następnej misji.

Gra jest po polsku. Nic dziwnego: powstała w naszym kraju. Jednak poziom językowy jest niski. Lektor w filmie wprowadzającym mówi grobowym głosem, jednostki w kółko powtarzają te same kwestie, a w tekstach zdarzają się błędy.

WERDYKT

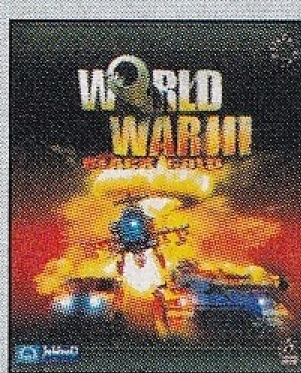
World War III sposobem obsługi przypomina Earth 2150 – obie gry korzystają z tego samego programu. Mimo to gra się w nią inaczej, bo fabuła i środki, jakimi dysponujemy, znacznie się zmieniły. **GRY** polecają tę ciekawą strategię. Znowu jest nad czym myśleć!

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór oddziału, wskazanie celu ruchu lub ataku
Prawy przycisk myszy – anulowanie wyboru
F1 – centrum budowania jednostek
F2 – centrum wynalazków
← ↑ ↓ → – przesuwanie kamery
Spacja – skok do zgłoszonego zdarzenia
Lewy ctrl 1 do 9 – grupowanie oddziału
1 do 9 – wybór grupy oddziałów
Prawy ctrl 1 do 9 – stawianie znacznika na mapie

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



World War III: Black Gold

Producent: **Reality Pump**

Wydawca w Polsce: TopWare





wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **PlayStation 2**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

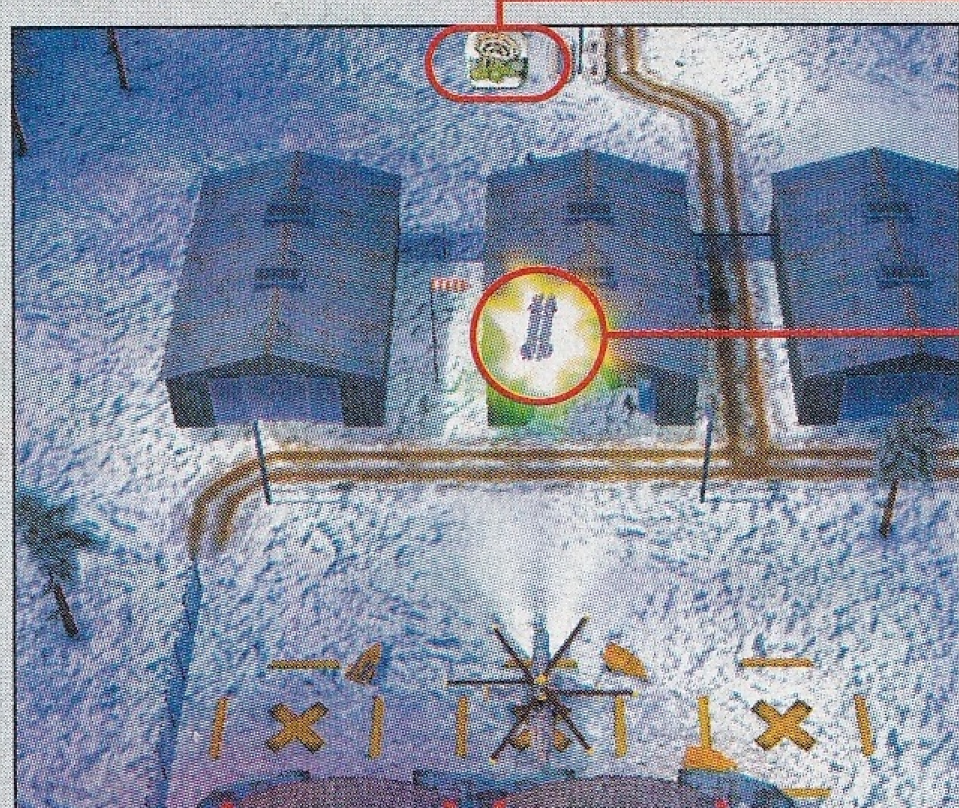
	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Choć nie jest to żaden przełom, walka małych oddziałów pokazana została interesująco. Temperaturę starcia podnoszą ponure realia	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 33) 813 03 12	3
Serwis online	1%	www.topware.pl	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,62**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (800 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,83**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**5,33**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośniu	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,43**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra** ←	**4,43**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**68 zł** Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,43 = 17,85 = bardzo dobra		



Heli Heroes[1]

Gra zręcznościowa na PC | Światu zagraża terrorystyczna zagłada, a graczom – głupie komentarze pilotów

PRZEBIEG GRY



1 Startujemy z lotniska. Od razu znajdujemy dodatkowe uzbrojenie ●. U góry ● widzimy zależnie od rodzaju misji liczbę celów do zniszczenia albo czas, jakim dysponujemy



2 Specjalne osłony ● ułatwiają osiągnięcie sukcesu. Zabranie ich zapewnia nam na kilkadziesiąt sekund odporność na wszelkie ataki wrogich jednostek



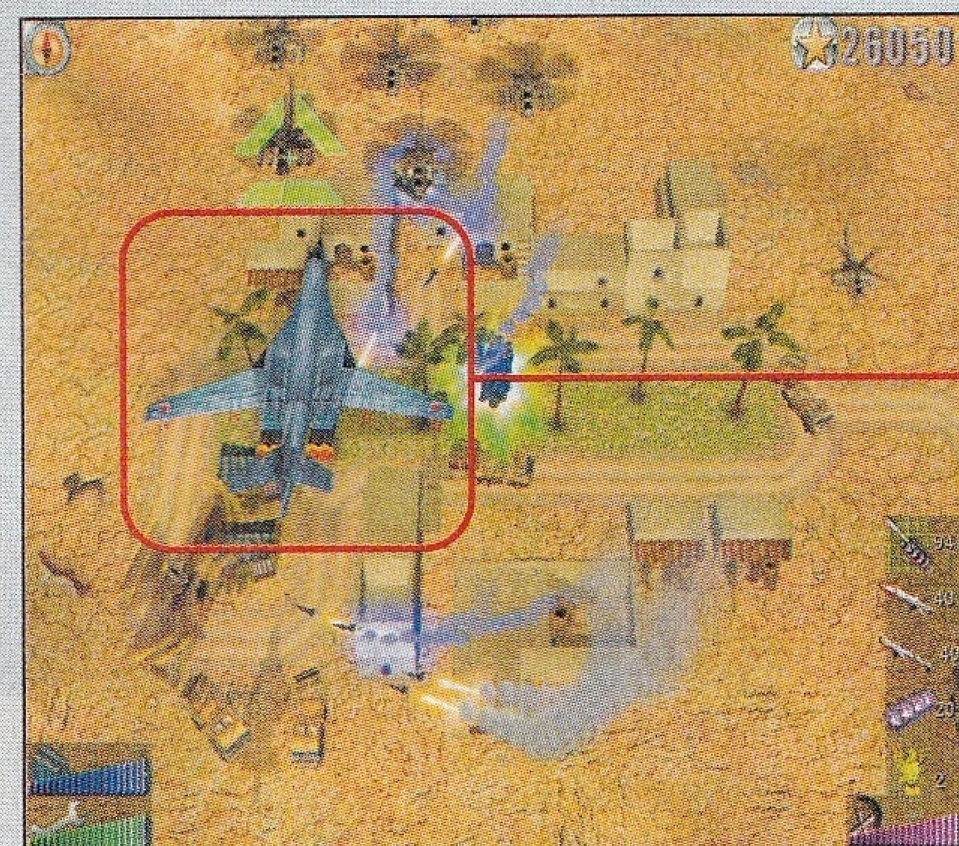
3 Centrum komunikacyjne to główny cel. Przy pierwszych przelotach niszczymy obronę przeciwlotniczą. W ramki ● obejmowany jest aktualny cel. Pasek powyżej symbolizuje jego wytrzymałość



4 Czasem wybieramy drogę, dolatując do krawędzi ekranu. W ten sposób wracamy nad zniszczony cel, by zebrać pozostawione wokół fanty – po zniszczeniu obiektów na trasie ujawniają się dodatkowe dobra



5 Po zniszczeniu celów kierujemy się na lotnisko, gdzie oglądamy podsumowanie misji. Gdy gramy w trybie kampanii, mamy dostęp do kolejnego scenariusza. Każda misja punktowana jest od zera



6 W kolejnych misjach walczymy z jednostkami o wielkiej sile ognia ●. Gdy je trafiamy, włączają na chwilę osłony. Oddajemy więc pojedyncze strzały najsilniejszymi rakietami



7 Ciekawsza jest zabawa w dwie osoby. W tym trybie obaj gracze współpracują, dzieląc się zdobyczami. Gdy jeden traci wszystkie swoje helikoptery, zabawa się kończy

TREŚĆ GRY

Lecimy śmigłowcem przed siebie i strzelamy do wszystkiego. Próbują nas zatrzymać naziemne systemy obrony, jednostki powietrzne, czyli helikoptery i myśliwce, oraz siły lądowe: czołgi i katiusze. Na trasie rozrzucone jest zaopatrzenie dla naszej maszyny. Dzięki kanistrom uzupełniamy paliwo, a zbierając narzędzia, usuwamy uszkodzenia i naprawiamy pancerz. Helikopter ma kilka rodzajów uzbrojenia. Podstawowym jest działko, które dzięki zbieranym po drodze pakietom atakuje coraz większą mocą. Amunicja do niego nigdy się nie kończy.

Dodatkowe uzbrojenie jest znacznie silniejsze, ale mamy do niego ograniczoną liczbę pocisków. System wybierania dodatkowego uzbrojenia jest niewygodny. Z reguły strzelamy z tego, co mamy najlepsze, aż kończy się amunicja.

Do wyboru mamy dwa śmigłowce. Lata się nimi w zasadzie tak samo, wyglądają też bardzo podobnie. Różnica polega na tym, że w pierwszym nasze poczynania komentuje pilot, a w drugim – pilotka. Niestety oboje czynią to równie nieudolnie. Piloci czytają też opisy misji, z których dowiadujemy się, z kim walczymy. Ich infantylne komentarze mówią o tak poważnych tematach, jak terroryzm.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty pojawia się okno z opcjami. Instalujemy w nim grę i – w razie potrzeby – pakiet DirectX. W trakcie kopiowania gry na dysk program podaje przewidywany czas

[1] Ang. Bohaterowie w śmigłowcach. Wymowa: heli hirołs


Śmigłowce bojowe prezentują się naprawdę dobrze – aż chce się usiąść w kabinie pilota!

pozostały do zakończenia operacji. Rozdzielczość, w jakiej działa gra, ustalamy w oddzielnie uruchamianym programie konfiguracyjnym. Od razu sprawdzamy płynność grafiki przy wybranym ustawieniu. **GROM** podoba się to praktyczne rozwiązanie.

TECHNIKALIA

Gdy działamy na terenach górskich, wygląd pola bitwy daje się zaakceptować, szczególnie nocą. Przyjemne są momenty, gdy trafienie w wybraną konstrukcję wywołuje serię wybuchów na pół ekranu. Ładnie wyglądają jeżdżące po wzniesieniach pojazdy naziemne. Jednak budynki i systemy obronne prezentują się fatalnie – trudno stwierdzić, nad czym przelatujemy. Zachowanie się jednostek latających jest śmiesznie sztuczne, a gra premiuje prymitywną strzelaninę – nie opłaca się niczego planować. Kiepskie głosy lektorów wcinają się w dobrą muzykę.

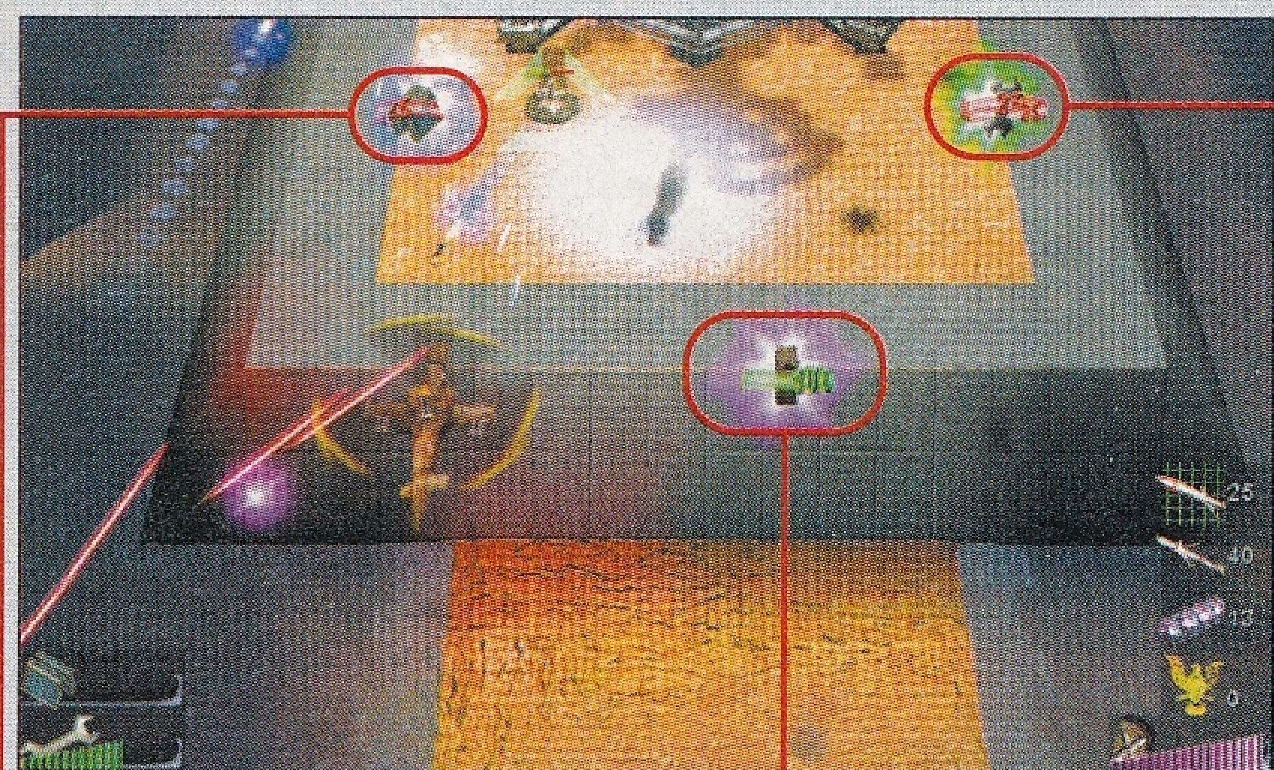
WERDYKT

Dynamiczne dwuwymiarowe strzelaniny już od dawna nie ukazują się na pecety. Wielu z nas zapewne chętnie by taką grę kupiło, ale **GRY** ostrzegają: Heli Heroes tylko rozczarowuje. Gra wykonana jest marnie i szybko staje się nudna, do tego kończymy ją w jeden dzień. Później przyjemna jest już tylko zabawa we dwoje, gdy nasze śmigłowce lecą obok siebie, ale i tu nie dzieje się nic nadzwyczajnego. Głównym atutem Heli Heroes pozostaje więc niska cena.

STEROWANIE

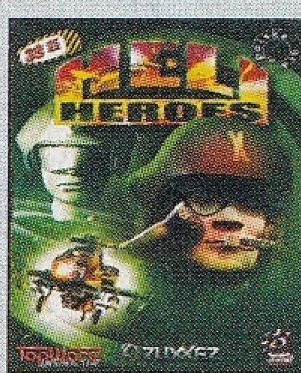
- ←/→ – poruszanie śmigłowca na boki
- ↑ – ruch śmigłowca bliżej górnej krawędzi ekranu i przyśpieszenie
- ↓ – ruch śmigłowca bliżej dolnej krawędzi ekranu i zwolnienie
- ctrl – strzelamy z działka
- shift – strzelamy z broni dodatkowej
- ⌫/↵ – wybór rodzaju broni dodatkowej
- shift/ctrl – odpalenie ładunku nuklearnego
- esc – przejście do menu
- F1 – podgląd funkcji klawiszy
- F2 – schowanie/pokazanie panelu pierwszego gracza

DETALE


Uzupełniamy zapasy, zbierając unoszące się fanty. Kanistry ● napełniają nasz bak. Metalowe sztaby ● wzmacniają osłony, zaś klucze ● naprawiają uszkodzony śmigłowiec

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Heli Heroes

Producent: **Reality Pump**

Wydawca w Polsce: TopWare



wersja na PlayStation	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**mierna**	**2,00**
		Brzydka, krótka i nudna. Trzeba być bohaterem, żeby w nią grać. Szkoda, bo na rynku brakuje rozrywkowych, dwuwymiarowych strzelanin	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(0 prefiks 33) 813 03 11	3
Serwis online	1%	www.topware.pl	5
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,40**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (430 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dostateczny**	**3,33**
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + ATI Expert@Work • STB Voodoo5 5500 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32MB + Guillemot Coguar Video Edition • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 233 MMX/32 MB + Diamond Viper V550 • Diamond Monster 3D II	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD Athlon 600/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + ATI Expert 2000 • STB Voodoo5 5500 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Elsa Erazor X • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 800/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dostateczna**	**3,00**
Sterowanie	2%	klawiatura, dżojstik	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	brak	1
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,50**
Jakość grafiki	2%	dostateczne	3
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	mierny	2
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	dwóch/brak	
Ocena częściowa	**100%**	**dostateczna**	**3,07**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dostateczna**	**3,07**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**39,95 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	39,95 zł/3,07 = 13,00 = bardzo dobra	

Hellboy[1]

[1]Ang. Piekielny chłopiec. Wymowa: helboj

Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Na ekranach komputerów przygody komiksowego superbohatera prezentują się zaskakująco słabo



Walczymy ze stworami rodem z najgorszych sennych koszmarów. Jak pokonać coś tak wielkiego?!

TREŚĆ GRY

Tytułowy bohater powstał w roku 1944 na skutek eksperymentów faszystów z magią. Hellboy ma czerwoną skórę, ogon i kamienną rękę, której używa jako broni. Miał też rogi, dopóki ich sobie nie usunął. Mimo tak przerażającego wyglądu, nasz bohater stoi po stronie dobra. Jako oficer śledczy Biura Zjawisk Paranormalnych od lat walczy z wszelkimi stworami ciemności. Obecnie wraz z przyjaciółką podąża do Czech śladami zaginionego agenta ich organizacji.

W grze znajdujemy zarówno elementy przygodowe polegające na rozwiązywaniu zagadek, jak i zręcznościowe, czyli walkę z potworami. Przeszukujemy kolejne rejony szpitala psychiatrycznego, rozwiązując zagadki. W ten sposób otwieramy przejścia dalej. Raz szukamy kluczyka, innym razem rozwiązujemy układankę logiczną.

Hellboy to amerykański bohater z komiksu Mike'a Mongola

Przez cały czas odpieramy ataki nastających na nasze życie potworów. Nasz bohater używa znalezionej broni i bije swoją potężną, kamienną pięścią. Niestety nie mamy wyboru ciosów, więc starcia często sprowadzają się do rytmicznej wymiany uderzeń. Fabule gry daleko do komiksowego pierwowzoru.



Gra jest horrorem. Nic więc dziwnego, że spotykamy nieumarłych

TECHNIKALIA

Hellboy działa w wysokiej rozdzielczości ekranu i wykorzystuje akceleratory 3D. Mimo to świat gry prezentuje się mało efektownie. Rzadko trafiamy w ciekawe miejsca, a większość czasu spędzamy w otoczeniu kwadratowych murów rażących nas swą sztucznością.

Gra podzielona została na epizody, pomiędzy którymi oglądamy ciekawie zrealizowane wstawki filmowe. Przedstawiają one szczegóły fabuły. Niestety nie znajdujemy tu tego, co stanowiło o atrakcyjności komiksowego oryginału – wspaniałej, niepokojącej grafiki, dopracowanego w każdym szczególe scenariusza i porywającej akcji.



By przejść dalej, rozwiązujemy skomplikowane zagadki logiczne



Grafika nie zachwyca – najczęściej otaczają nas mury

WERDYKT

Hellboy to przeciętna przygodówka, której wartość obniżają nudne i niedopracowane elementy zręcznościowe. Jej twórcom udało się co prawda uchwycić nastrój horroru, ale zbyt liniowa fabuła i nieciekawe walki sprawiają, że gra szybko się nudzi. **GRY** spodziewały się czegoś więcej.

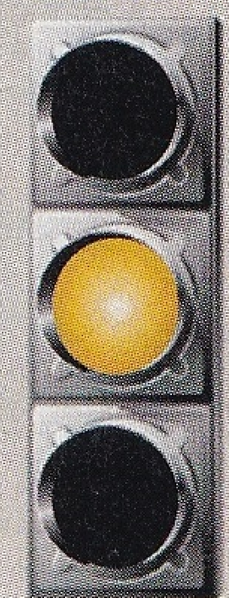
Hellboy





INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000
Wymagania sprzętowe	PII 233, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	problemy z obrazem
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



dostateczna

Simcity 3000[1]

Gra strategiczno-ekonomiczna na PC | Rozrastające się miasto to piękny widok dla jego burmistrza

[1] Ang. Symulowane miasto. Wymowa: simsiti



Aż miło patrzeć, jak w naszym mieście powstaje kolejny most linowy

TREŚĆ GRY

Budujemy miasto i zarządzamy nim. Wyznaczamy strefy, w których powstają domy, biura i zakłady przemysłowe. Prowadzimy sieć elektryczną, wodociągową i metro. Nie zapominamy również o służbach miejskich. Policjanci zwalczają przestępczość, a strażacy zapobiegają pożarom.

Dochody z podatków są za małe, szukamy więc inwestorów. Wielkie firmy dobrze płacą za teren pod budowę. Sprzedajemy też prąd i wodę oraz wynajmujemy miejsce pod wysypiska.

TECHNIKALIA

Grafika jest prosta, ale przyjemna dla oka. W miarę rozwoju miasta obserwujemy, jak domy rosną wzwyż i wszerz, a korki na ulicach stają się coraz dłuższe i dłuższe. Dzięki wygodnemu systemowi podglądu wybranych elementów zabudowy szybko lokalizujemy i usuwamy problemy. To bardzo ułatwia zabawę.

WERDYKT

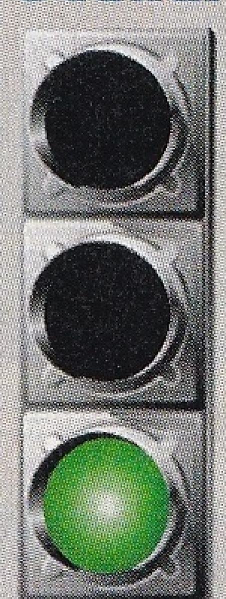
To doskonała gra ekonomiczna, która bawi i uczy. Warto się przekonać, jak złożone jest zarządzanie miastem.

Simcity 3000



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Maxis/Electronic Arts
Polski wydawca	IM Group
Cena	45 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/NT, BeOS
Wymagania sprzętowe	P 166, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



bardzo dobra

Wehikuł czasu

Gra przygodowa na PC | Pan Wales buduje wehikuł czasu, który przenosi go do Świata Piasku

Grafika Wehikułu czasu jest ładna, a szczegóły dopracowane

TREŚĆ GRY

Fale czasu zmieniają nasz wiek. By wrócić, szukamy boga Kronosa. Rozmawiamy z tubylcami, używamy przedmiotów i magii. Czasem walczymy.

TECHNIKALIA

Trójwymiarowi bohaterowie wędrują po płaskich tłach. Akcję oglądamy z ruchomej kamery, co utrudnia sterowanie.

WERDYKT

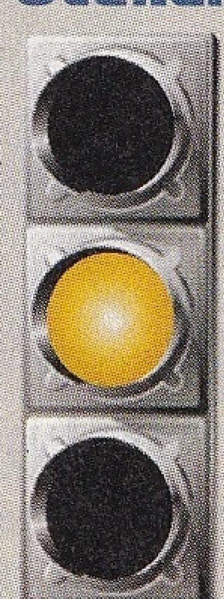
To gra ciekawa, choć trudna. Oprócz pomysłowości wykazujemy się też zręcznością i cierpliwością.

Wehikuł czasu



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 233, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	drobne błędy w grze
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



dobra

Invictus[3]

Gra strategiczna na PC | Bogowie się kłócą, a my ryzykujemy

[3] Po łacinie: Niezwyciężony. Wymowa: inwiktus

TREŚĆ GRY

Posjedon i Atena spierają się o wartość człowieka. Spór ma rozstrzygnąć turniej, w którym Bóg Mórz wystawia wybranego przez Atenę herosa na szereg prób. Jako sługa Ateny wybieramy mitycznych herosów, którzy stają na czele oddziału wojowników. Każdy z bohaterów dysponuje unikatowym talentem: na przykład Herkules porażająco uderza.

Grafika jest ładna i czytelna. Kamerę dowolnie obracamy

TECHNIKALIA

Świat gry oglądamy z ruchomej kamery, dowolnie ustawiając zbliżenie i kąt widzenia. Niestety niewygodne sterowanie sprawia, że w większych starciach nasi wojownicy wymykają się spod kontroli.



Nasi bohaterowie to potężni wojownicy i magowie

Umieszczenie w grze herosów, bogów i potworów z greckiej mitologii to dobry pomysł

WERDYKT

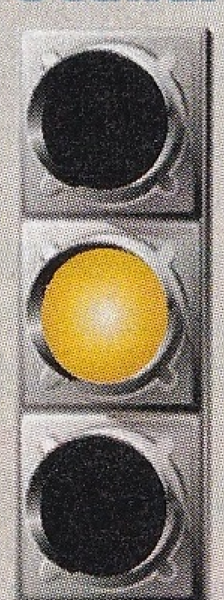
Invictus to oryginalna gra strategiczna w ciekawym antycznym świecie. Jednak szereg niedociągnięć w sterowaniu oraz losowy charakter starć sprawiają, że rozgrywka szybko się nudzi.

Invictus



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Interplay
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 266, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, do 8 graczy
WYNIKI TESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



dobra

Earth 2150

Pełna wersja gry na płycie CD

Gra strategiczna na PC | Trzy walczące frakcje usiłują uciec z Ziemi, której grozi katastrofa. Z poradnikiem GIER łatwo zwyciężamy wrogów

Ang. Ziemia. Wymowa: erf

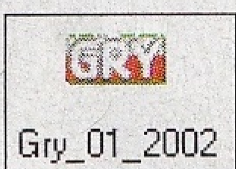
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy i usuwamy grę



1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program płyty uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu ●.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na ikonę [Mój komputer]. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę



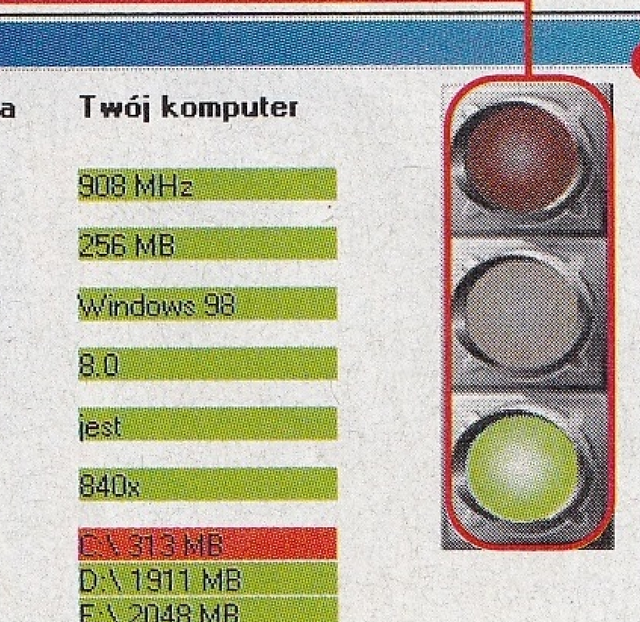
Teraz klikamy dwa razy na ikonę



Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę już znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na jego ikonę prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się rozwija, wybieramy opcję [Autoodtwarzanie].

3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk ●. Po chwili w oknie ● pojawiają się wyniki testu. Semafor ● sygnalizuje, czy możemy grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za wolny. Lampka żółta to ostrzeżenie: wprawdzie da się grać, ale animacje nie będą płynne.

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk [ZAMKNIJ].



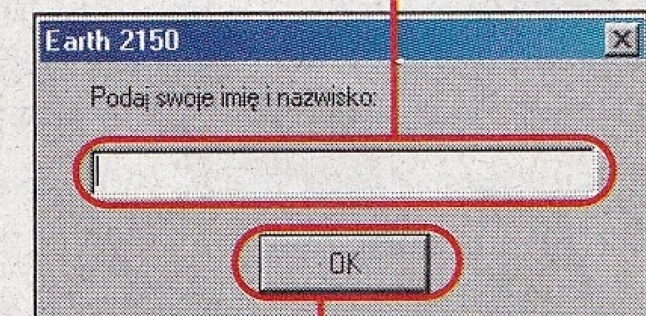
Testowanie komputera

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	300 MHz	908 MHz
Ilość pamięci RAM	64 MB	256 MB
System operacyjny	Windows 98	Windows 98
Wersja DirectX	7.0	8.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	8x	840x
Miejsce na dysku	550 MB	C:\ 313 MB D:\ 1911 MB E:\ 2048 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry [ZAMKNIJ]

5 Aby zainstalować grę, klikamy na przycisk ●. Na ekranie pojawia się okno programu instalacyjnego gry Earth 2150. Klikamy na [Dalej >]. Klikając na [Przeglądaj], wybieramy folder, do którego program instalacyjny ma skopiować pliki z grą. Następnie wybieramy typ instalacji ● i klikamy na [Dalej >]. Rozpoczyna się instalacja gry.

6 Kiedy gra zostaje pomyślnie zainstalowana, wpisujemy w okienku ● swoje imię

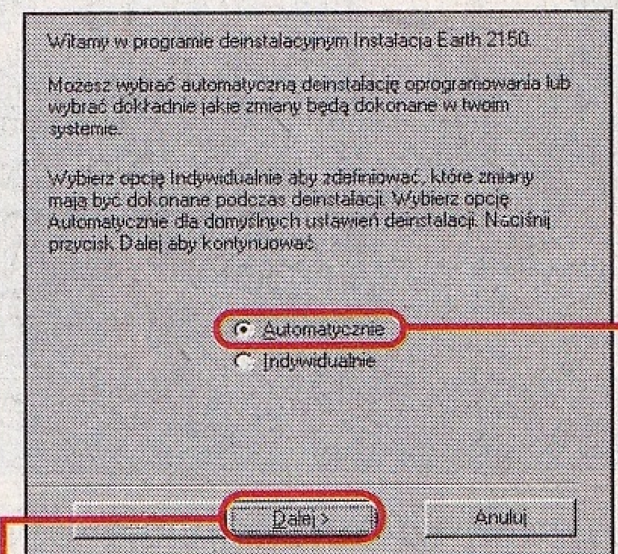


i klikamy na ●. Następnie klikamy na [Zakończ].

7 By zamknąć menu płyty, klikamy na ikonę [x] w prawym górnym rogu ekranu. Po zamknięciu programu płyty uruchamiamy grę.

Usuwamy grę Earth 2150

1 Klikamy kolejno na [Start] [Programy] [TopWare] [Earth 2150] [Odinstaluj Earth 2150]. Otwiera się okno:

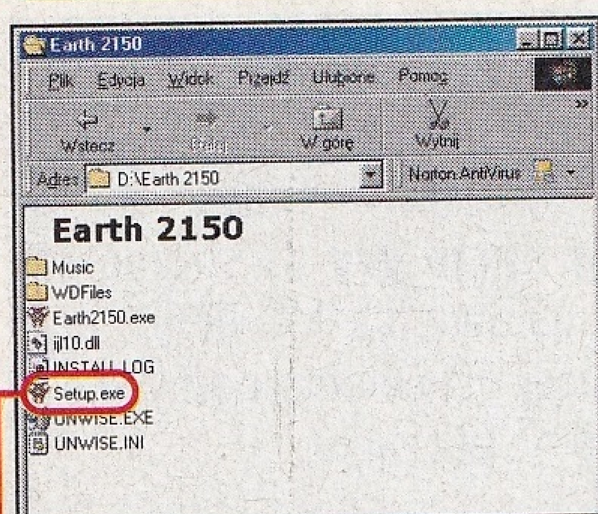


2 Wybieramy usunięcie automatyczne ●, po czym klikamy na ●, a następnie na [Zakończ].

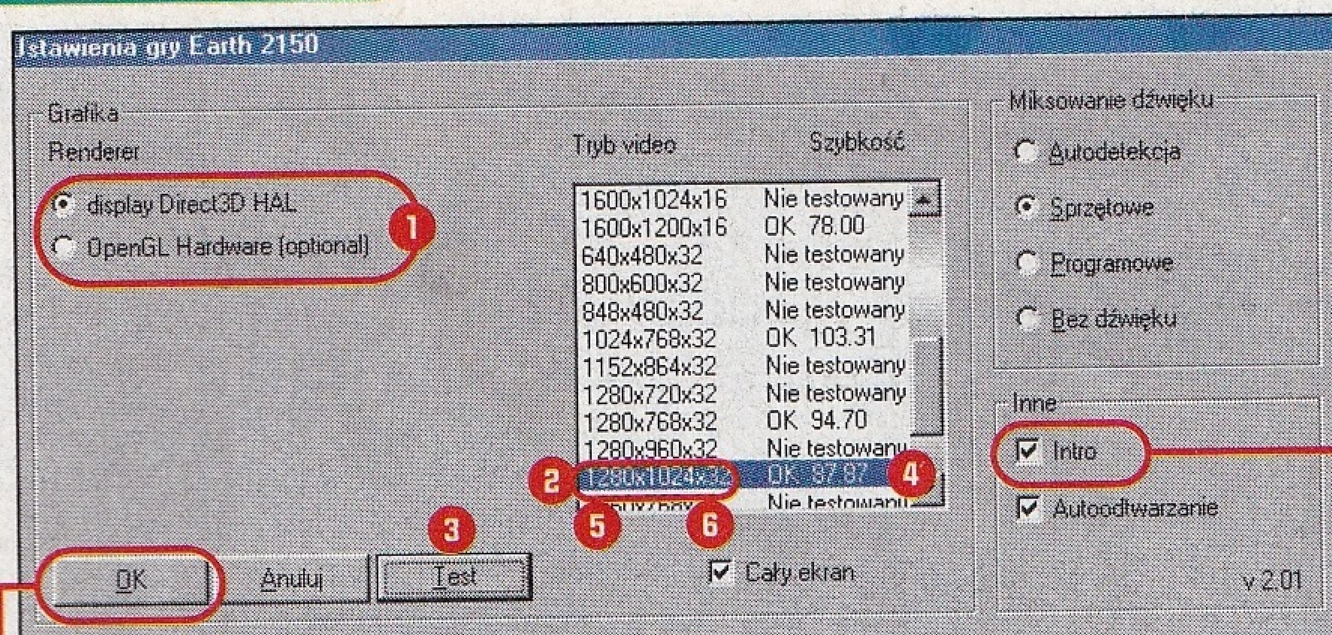
3 Program usuwa grę z naszego komputera, kasując przy tym folder, w którym została zainstalowana, wraz z całą jego zawartością.

UWAGA! Odinstalowanie gry powoduje także skasowanie zapisanych stanów gier. Aby je zachować, kopiujemy wcześniej folder **C:\gry\Earth 2150\Players** w bezpieczne miejsce. Po ponownej instalacji gry przenosimy go do folderu **C:\gry\Earth 2150**.

Uruchamiamy i obsługujemy grę



1 Podczas pierwszego uruchomienia gry włącza się program, w którym zmieniamy ustawienia grafiki. Jeśli chcemy zmienić je później, wchodzimy do folderu, w którym zainstalowaliśmy grę i klikamy dwukrotnie na plik **Setup.exe** ●.

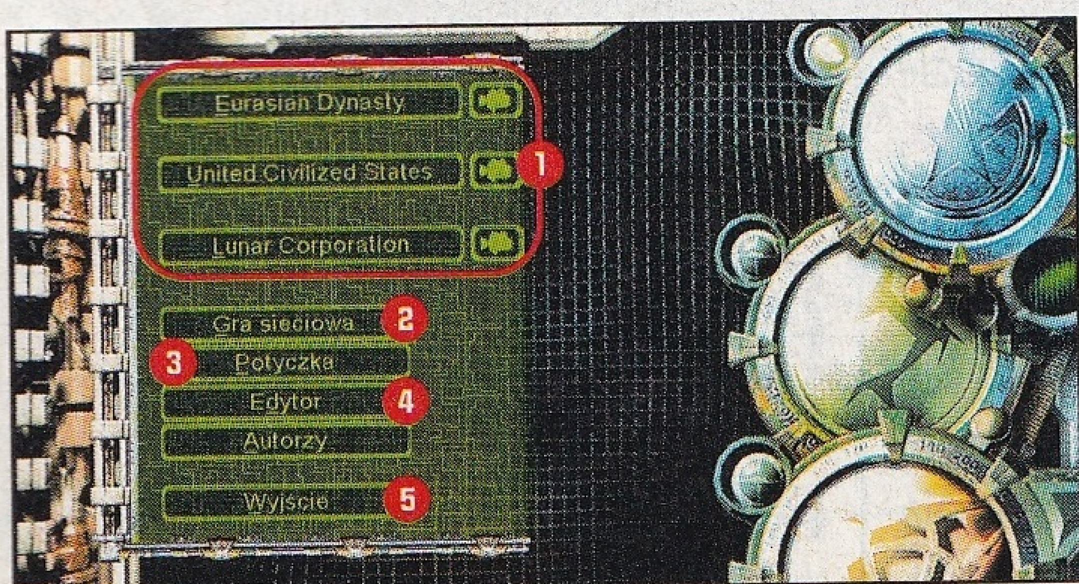


2 Testujemy tryby graficzne. Wybieramy sposób obsługi grafiki (1), tryb graficzny (2) i klikamy na przycisk (3). Podawana jest liczba klatek animacji wyświetlanych na sekundę (4). Im wyższa, tym płynniej przebiega gra – dobry wynik to 25 klatek. Ważne jest też, by rozdzielczość ekranu (5) była jak największa – widzimy wtedy większy fragment pola bitwy. Im większa liczba (6), tym ładniejsze kolory. Po dokonaniu zmian klikamy na ●.

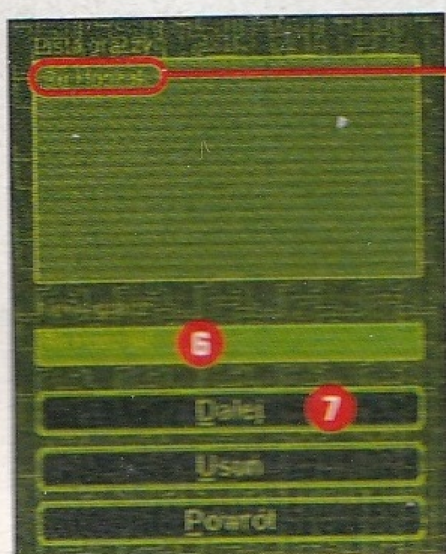


3 Uruchamia się gra. Na początku oglądamy wprowadzenie ●. Jeśli nie chcemy oglądać go za każdym razem, uruchamiamy **Setup.exe** (jak w punkcie 1) i wyłączamy opcję ●.

Rozpoczynamy nową grę



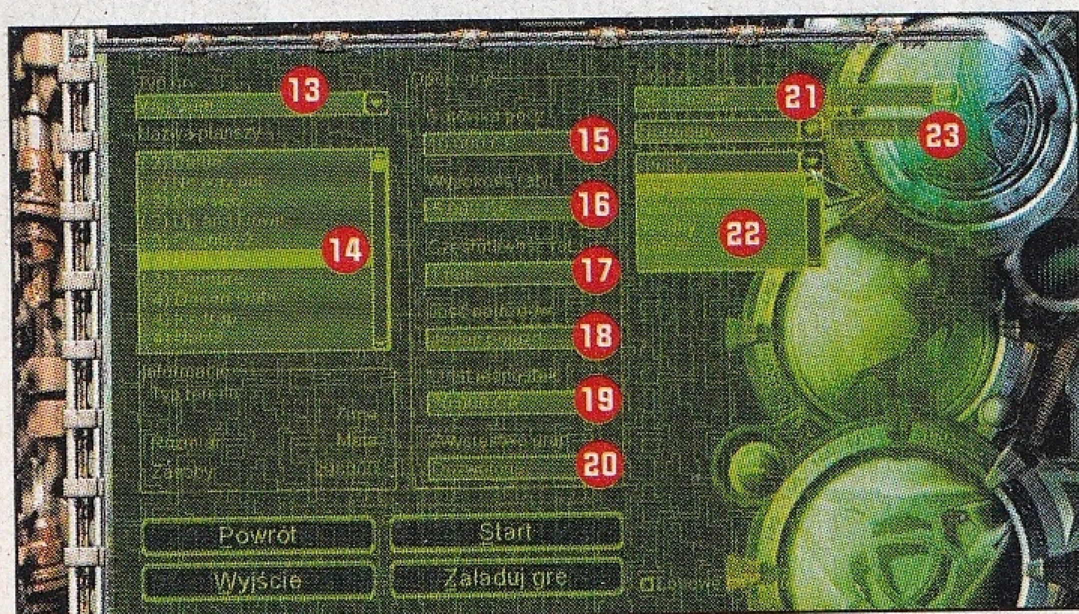
1 By zacząć kampanię, wybieramy stronę konfliktu (1). Klikając na (2), przechodzimy do gry sieciowej. Gdy klikamy na (3), staczamy krótką potyczkę z wojskami dowodzonymi przez komputer. Jeśli chcemy zaprojektować własną mapę, klikamy na (4). Aby wyjść z gry na pulpit Windows, klikamy na (5).



2 Po wybraniu jednej ze stron konfliktu tworzymy nowego gracza. Wpisujemy imię w ramce (6) i klikamy na Dalej (7). Przy następnym uruchomieniu gry i wybraniu tej strony imię pojawia się na górze ●. Wybieramy je, klikając na nie.

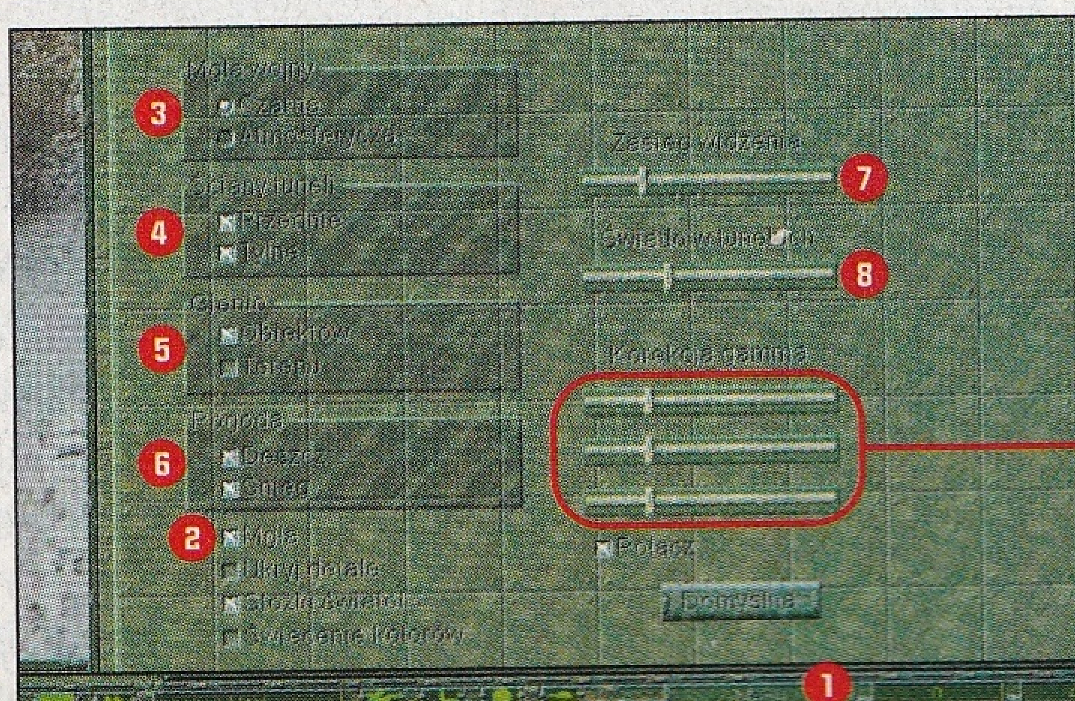


3 Wybieramy (8), by rozpocząć nową grę, (9) by wczytać starą lub (10), by zacząć trening. **GRY** polecają wybranie na początku tej ostatniej opcji. Jeśli klikamy na (11), wychodzimy z gry, zaś klikając na (12), wracamy do poprzedniego ekranu z opcjami.



4 Jeśli rozpoczynamy potyczkę, ustawiamy: typ gry (13), mapę (14), pieniądze, z którymi rozpoczynamy grę (15), sumę (16) przesyłaną nam co pewien czas (17). Określamy liczbę pojazdów na początku (18), limit jednostek (19) i czy dozwolone jest zwycięstwo koalicji (20). Wybieramy zawodników (21), stopień trudności gry (22) i rodzaj wojsk każdej ze stron (23).

Zmieniamy opcje gry



1 Z paska na dole ekranu wybieramy menu (1), a z niego **Opcje**. Otwiera się ekran, gdzie zmieniamy ustawienia gry. W menu grafiki wybieramy, czy mgła ma zasłaniać nie odkryte tereny (2) i jaka ma być (3), które ściany tuneli będą pokazywane (4), jakie cienie mają pojawiać się na mapie (5), jakie zjawiska atmosferyczne są pokazywane (6). Wybieramy zasięg widzenia jednostek (7), jasność światła w tunelach (8) i jasność obrazu ●.

2 Wskazujemy typ panelu (9) ułatwiającego obsługę i jego pozycję (10), pozycję paska menu (11), pozycję mapy (12) oraz parametry konsoli ekranowej: rozmiar (13) i długość czasu pojawiania się (14).

3 Wybieramy informacje, które będą podawane przy zaznaczonym pojeździe (15), opisy (16) i miejsca, w których gra samoczynnie się zatrzymuje (17). Określamy także kształt zaznaczenia oddziałów (18), rozmiar opisu wskazanej jednostki lub budynku (19), rodzaj informacji ekranowych (20) i jak często gra będzie automatycznie zapisywana (21).

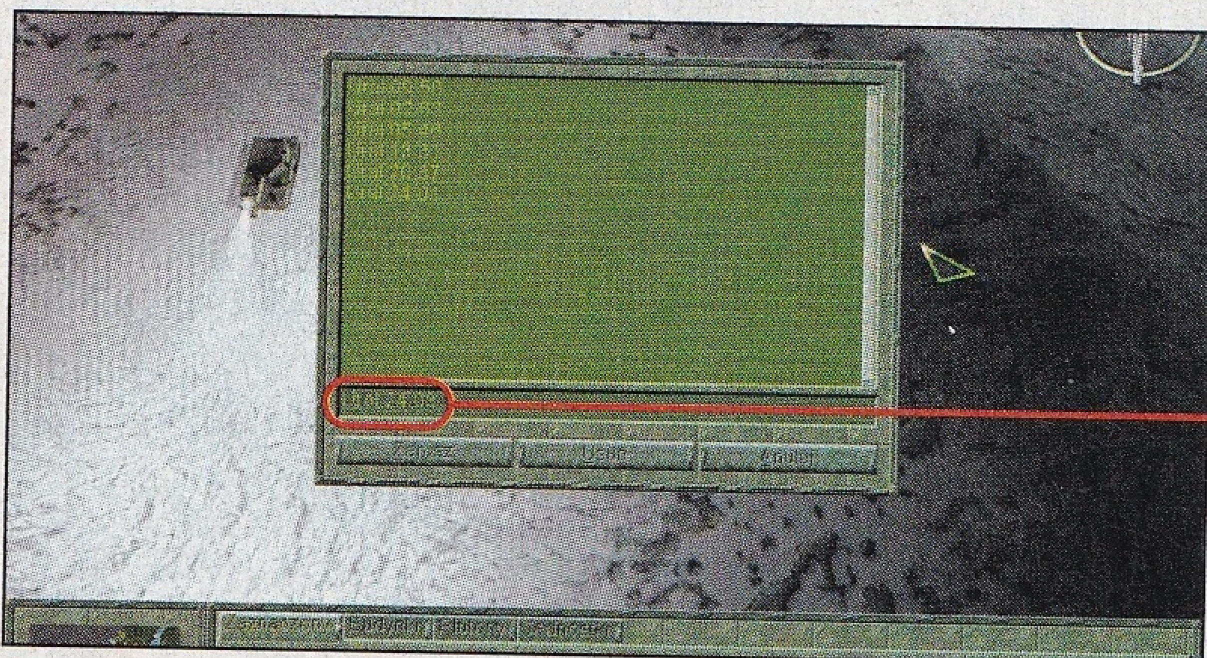
4 Aby ustawić sterowanie, wskazujemy funkcję (22) i wciskamy klawisz, który ma ją wywoływać (23). Jeśli nie odpowiada nam własny układ, przywracamy ustawienia domyślne (24).

5 W tym menu decydujemy o szybkości przesuwania mapy myszą (25) i klawiaturą (26). Ustawiamy tu też szybkość całej gry (27) oraz czułość myszy (28), czyli jak duży skok kursora na ekranie ma odpowiadać przesunięciu myszy.

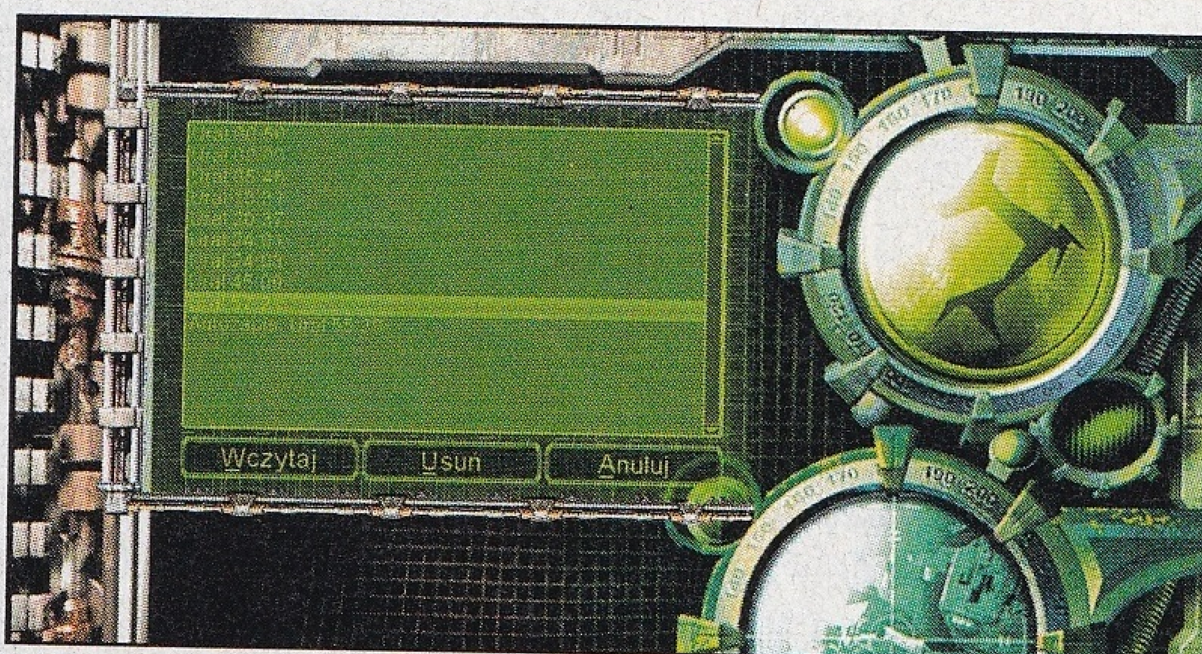
6 Ustawiamy dźwięk, przesuwając suwaki głośności różnych dźwiękowych elementów (29). Włączamy też lub wyłączamy muzykę (30). W ustawieniach filmów włączamy lub wyłączamy podpisy (31) oraz podwajanie rozmiarów pikseli (32). Dzięki temu zabiegowi obraz jest większy, ale mniej wyraźny.

Uruchamiamy i obsługujemy grę

Zapisujemy i wczytujemy stan gry

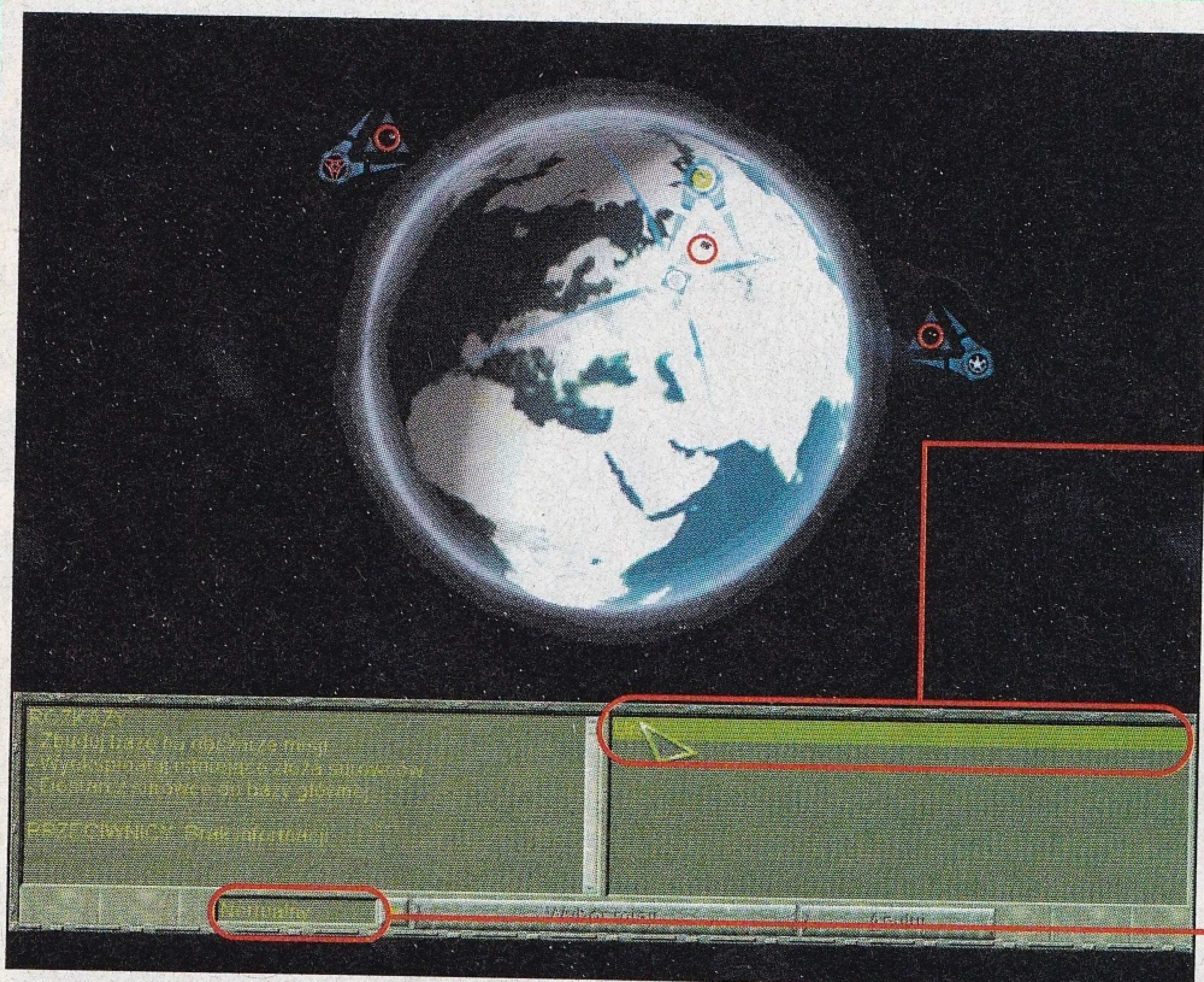


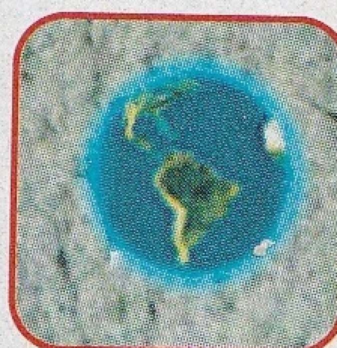
1 By zapisać grę, klikamy na Menu, a potem na Zapisz lub wciskamy lewy Alt+F2. Otwiera się okno zapisu stanu gry. Automatycznie tworzona jest nazwa zapisu złożona z tytułu misji i godziny zapisu. Jeśli chcemy, w okienku ● wpisujemy własną nazwę zapisu.



2 Aby wczytać stan gry, wybieramy Wczytaj grę z menu głównego. Następnie dwukrotnie klikamy na wybraną nazwę zapisu gry. Jeśli chcemy wczytać stan gry w czasie rozgrywki, wybieramy Menu i klikamy na Wczytaj lub wciskamy lewy Alt+F3.

Wybieramy i kończymy misję





Grę rozpoczynamy w bazie głównej. Gdy klikamy na ●, przenosimy się do miejsc, w których czekają na nas zadania. Otwiera się wtedy ekran z wyborem misji. Klikając na czerwony punkt, otrzymujemy nazwę misji ● i listę celów, które mamy osiągnąć. Na początku zabawy nie możemy wybrać misji, natomiast w trakcie gry pojawiają się różne scenariusze do wyboru. Przed zatwierdzeniem określamy poziom trudności ●. Po zrealizowaniu wszystkich celów lub gdy ich osiągnięcie staje się niemożliwe, na ekranie misji pojawia się znaczek ●. Klikając na niego, kończymy zadanie, wracamy do bazy i wybieramy kolejną misję.



Poznajemy skróty klawiszowe

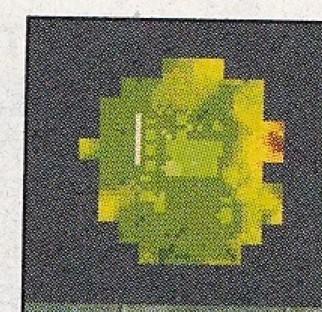
W menu Klawiatura (patrz ramka **Zmieniamy opcje gry** na stronie 39) zmieniamy ustawienia klawiszy. **GRY** podają poniżej ustawienia domyślne – wczytywane na początku.

- ← – kamera w lewo
- → – kamera w prawo
- ↑ – kamera w górę
- ↓ – kamera do tyłu
- PgUp – przybliżenie obrazu
- PgDn – oddalenie obrazu
- **Lewy** Alt+F2 – menu zapisu stanu gry
- **Lewy** Alt+F3 – menu wczytania stanu gry
- F1 – przejście do centrum konstrukcji jednostek
- F2 – przejście do centrum wynalazków
- F3 – przejście do centrum rozbudowy budynków
- F9 – zasięg elektrowni
- Alt+G – wkazanie drogi
- **Spacja** – przejście do miejsca ostatniego zdarzenia
- 0 na klawiaturze numerycznej – przejście do wybranego obiektu
- **Lewy** Ctrl od 0 do 9 – stworzenie grupy
- 1 do 9 – wybranie grupy
- **Lewy** Alt od 1 do 9 – stworzenie plutonu
- **Lewy** Shift+\ – rozwiązanie plutonu
- Num Lock – zatrzymanie gry
- Q – przełączanie głównej kamery między bazą a terenem misji

Poznajemy główny ekran gry



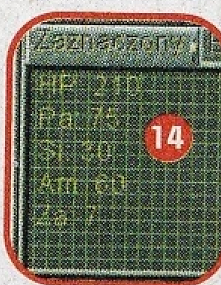
1 W czasie gry oglądamy główny ekran ❶. Widzimy na nim: czas ❷ i położenie mapy względem północy ❸. Kamery pomocnicze ❹ pozwalają równocześnie śledzić akcję w dwóch różnych miejscach. Na pasku budowy ❺ wydajemy rozkazy produkowania oddziałów lub wznoszenia budynków. Budowle jeszcze nie wynalezione oznaczone są siatką ❻. W oknie kamery głównej wybrane oddziały ❼ oznaczone są paskami. Górny oznacza energię, środkowy – zaopatrzenie w amunicję, najniższy – poziom doświadczenia. W dolnej części ekranu znajduje się minimapa ❽, panel ❾ i pasek stanu gry ❿.



2 Na minimapie widzimy odkryty przez nas obszar mapy. Klikając na nią lewym przyciskiem myszy, wysyłamy we wskazane miejsce wybrany oddział lub grupę oddziałów. Kliknięcie na minimapę prawym przyciskiem powoduje przeniesienie kamery głównej we wskazane miejsce.



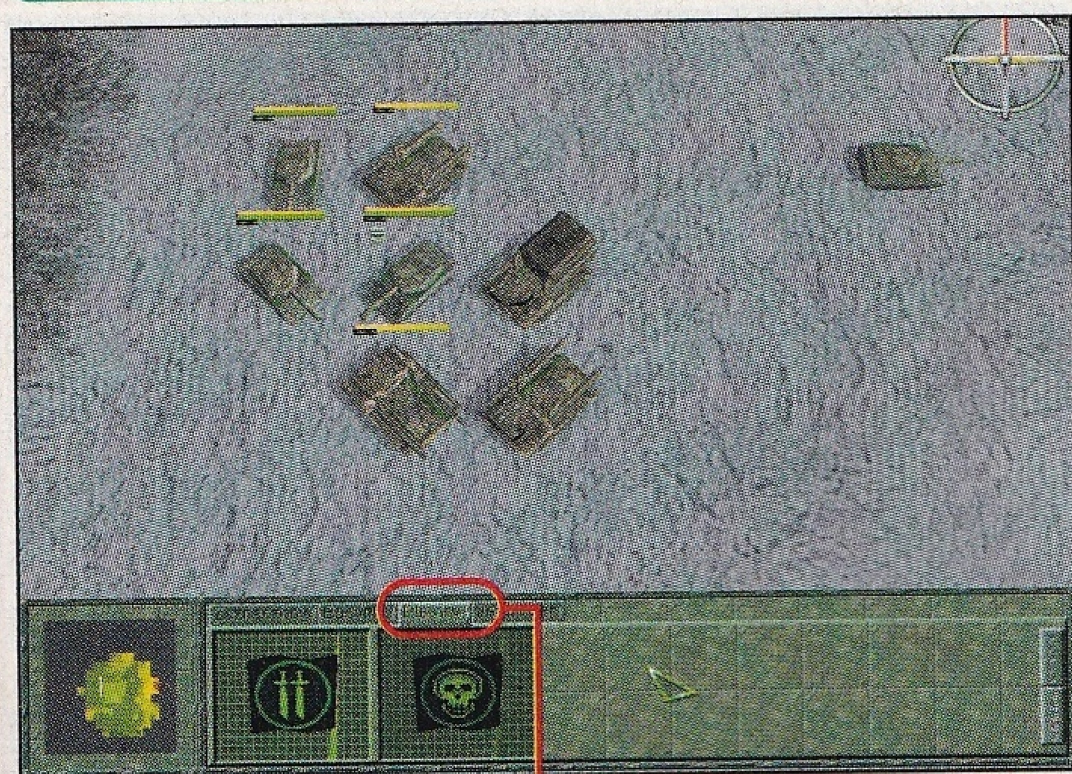
3 Dzięki temu panelowi kontrolujemy pojazdy i budynki. Wybrany oddział ⓫, grupa oddziałów lub budynek pojawiają się w oknie ●. Obok widzimy listę rozkazów ⓬. Po kliknięciu na ikonę oddziału ⓭ pojawiają się jego parametry ⓮. **HP** oznacza liczbę punktów zdrowia, **Pa** – pancerza, **Si** – siłę, **Am** – liczbę pocisków zaś **Za** – zasięg widzenia.





4 W zakładce Budynki ● widzimy wszystkie budowle znajdujące się na mapie. Kliknięcie prawym przyciskiem na ikonę budynku przenosi do niego kamerę główną. Dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem powoduje wybranie wskazanego budynku i przejście do menu rozkazów.

Poznajemy główny ekran gry



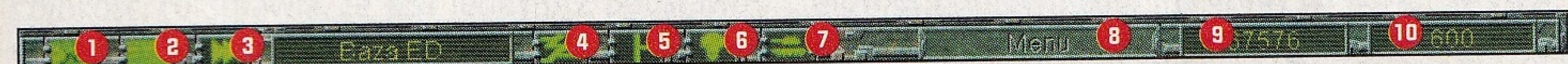
5 W zakładce Plutony ● wybieramy sformowane wcześniej pododdziały. Klikając na ikonę plutonu prawym przyciskiem myszy, przechodzimy do menu rozkazów oraz sprawdzamy jego liczebność i siłę. Gdy klikamy prawym przyciskiem myszy, zostajemy przeniesieni do miejsca, w którym przebywa pluton.



6 Zakładka Jednostki ● pokazuje oddziały pomocnicze ●, wśród których wyszukujemy pojedyncze jednostki. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na ikonę przenosi nas do wskazanego oddziału.



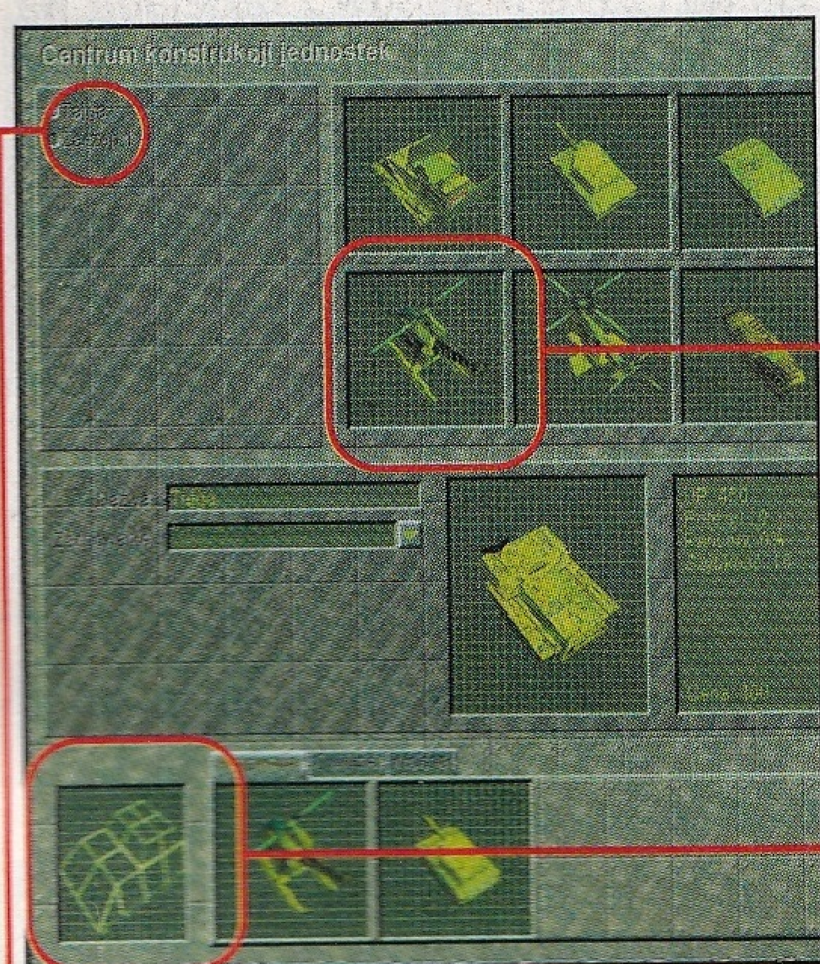
7 W menu Lunar Corporation pojawia się zakładka Buduj ●. Są tu wszystkie budynki, które konstruujemy na orbicie, gdzie znajduje się stacja tej frakcji. Przenoszone są one potem na powierzchnię.



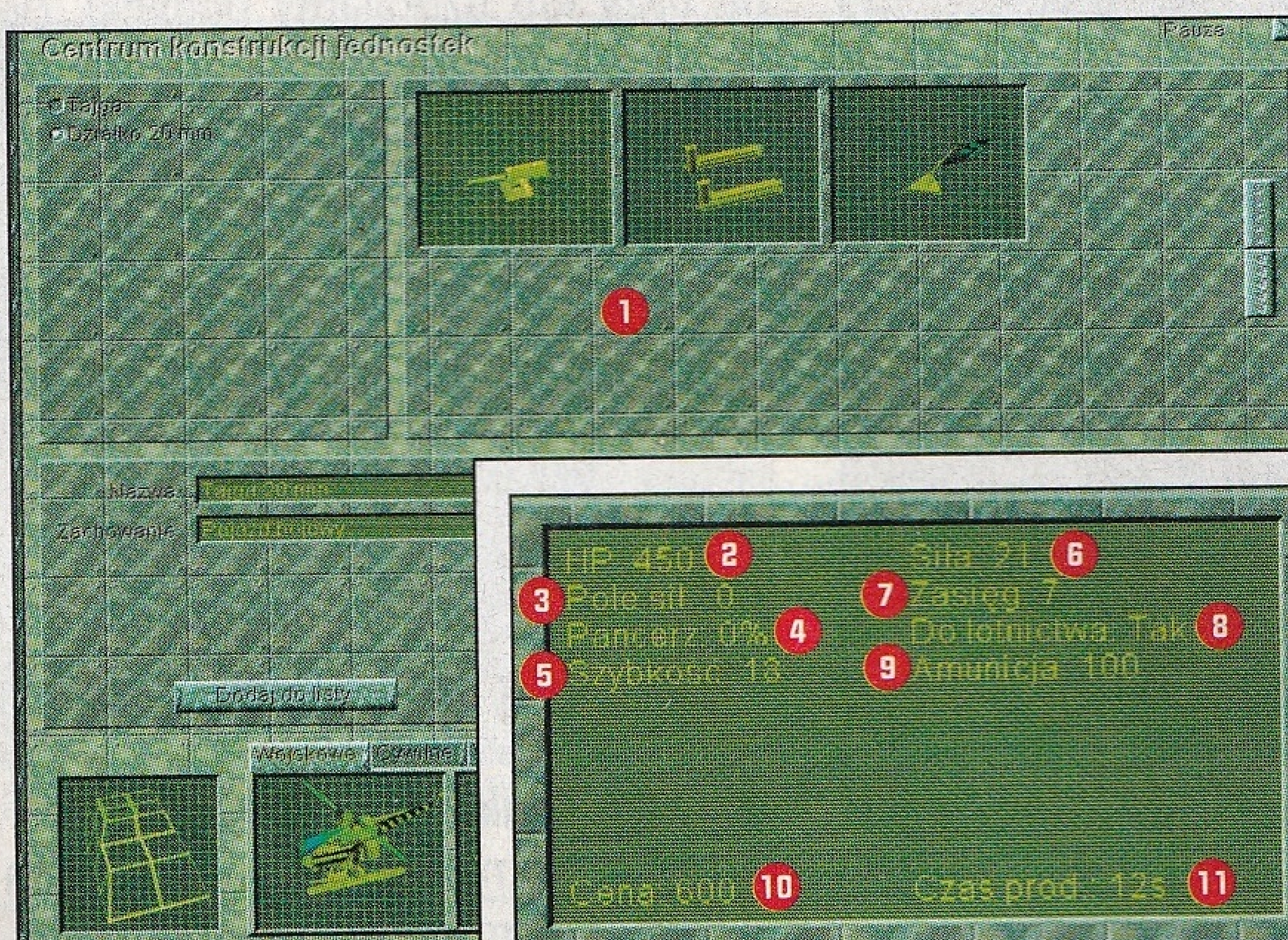
8 Za pomocą paska stanu zmieniamy wygląd ekranu (w nawiasach podajemy skróty klawiszowe): otwieramy i zamykamy minimapę ❶ ([alt][M]), otwieramy i zamykamy panel ❷ ([alt][P]), przełączamy kamerę główną pomiędzy widokiem bazy i widokiem terenu misji ❸ ([Q]), przełączamy się między widokiem powierzchni a widokiem tuneli ❹ ([tab]), włączamy i wyłączamy kamery pomocnicze ❺ ([V]), otwieramy okno centrum wynalazków ❻ ([F2]) lub okno konstrukcji ❼ ([F1]). Przechodzimy stąd także do menu głównego ❽. Pasek dostarcza nam też informacji o liczbie kredytów ❾ i poziomie energii ❿.

Konstruujemy pojazdy

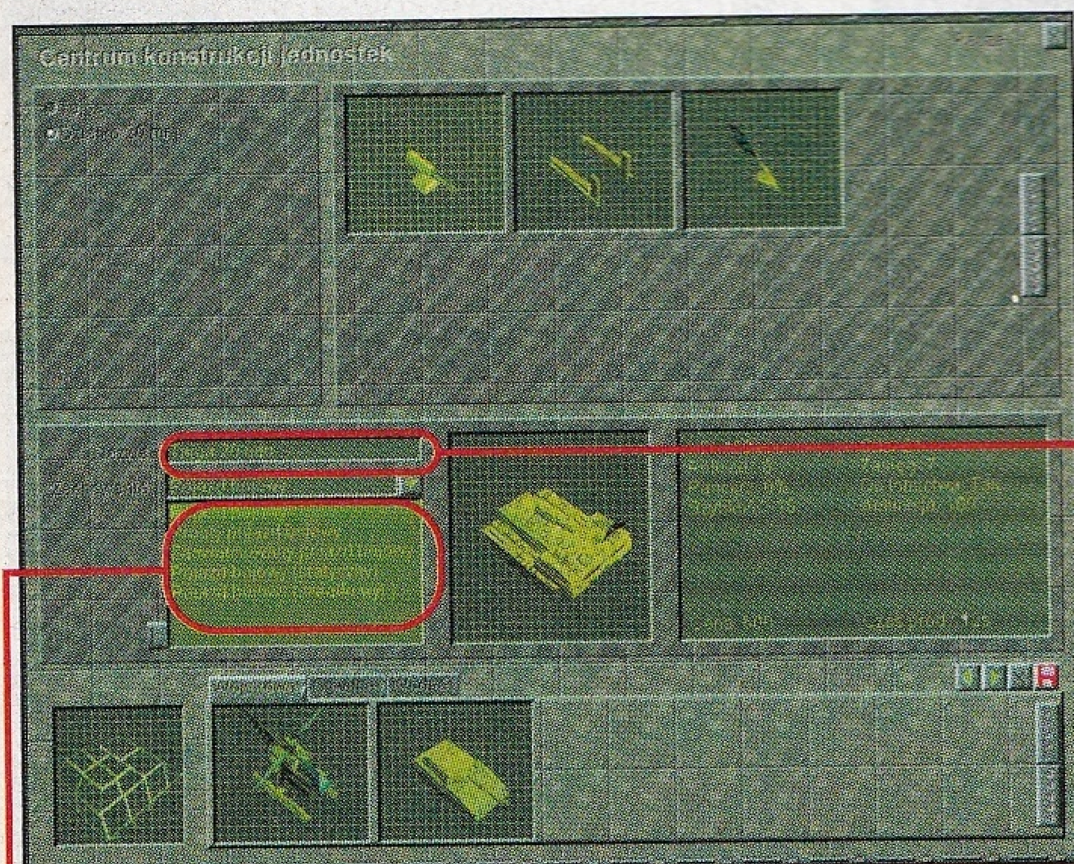
Zanim pojazd pojawia się na placu boju, **konstruujemy go**. Każdy pojazd stanowi połączenie podwozia i jednego lub więcej elementów nadwozia montowanych na zaczepach.



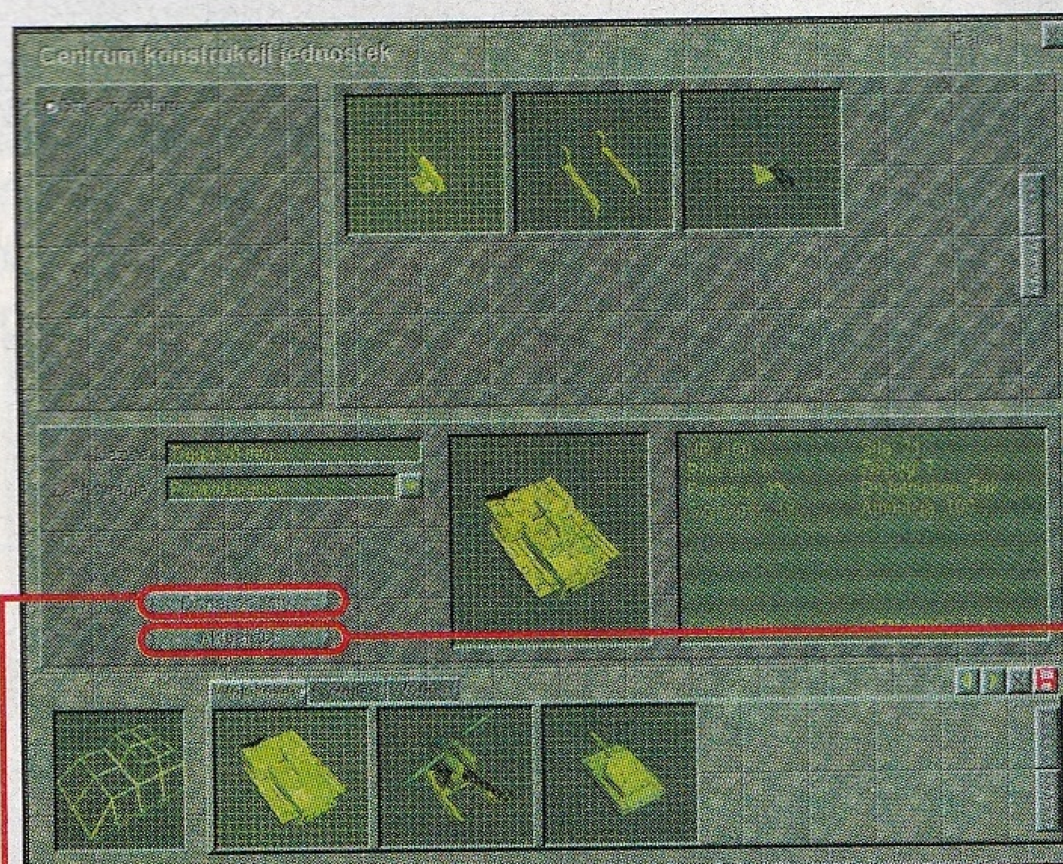
1 Tworzenie projektu pojazdu zaczynamy od kliknięcia na ikonę Nowy pojazd ●. Wybieramy teraz odpowiednie podwozie ●. Informacja o liczbie zaczepów ● pozwala stwierdzić, jak dużo urządzeń i osłon da się przyłączyć do danego podwozia.



2 Po kliknięciu na zaczepy otwiera się lista rodzajów nadwozi ❶. Widzimy podstawowe informacje o pojeździe, który powstanie: liczbę punktów zdrowia ❷, odporność na broń energetyczną ❸, odporność na broń konwencjonalną ❹, szybkość poruszania się ❺, siłę ognia ❻, zasięg strzału ❼, możliwość zwalczania lotnictwa ❽, liczbę pocisków ❾, cenę ❿ i czas produkcji ⓫ przy zwykłym ustawieniu szybkości gry.



3 Pozostaje nam jeszcze nazwać oddział. Zwykle nazwa stanowi połączenie nazwy podwozia i podstawowej broni ●. Wybieramy też rodzaj pojazdu bojowego ●. Od tego, czy będzie prosty czy zaawansowany, zależy, jak dużo przyjmie od nas rozkazów.

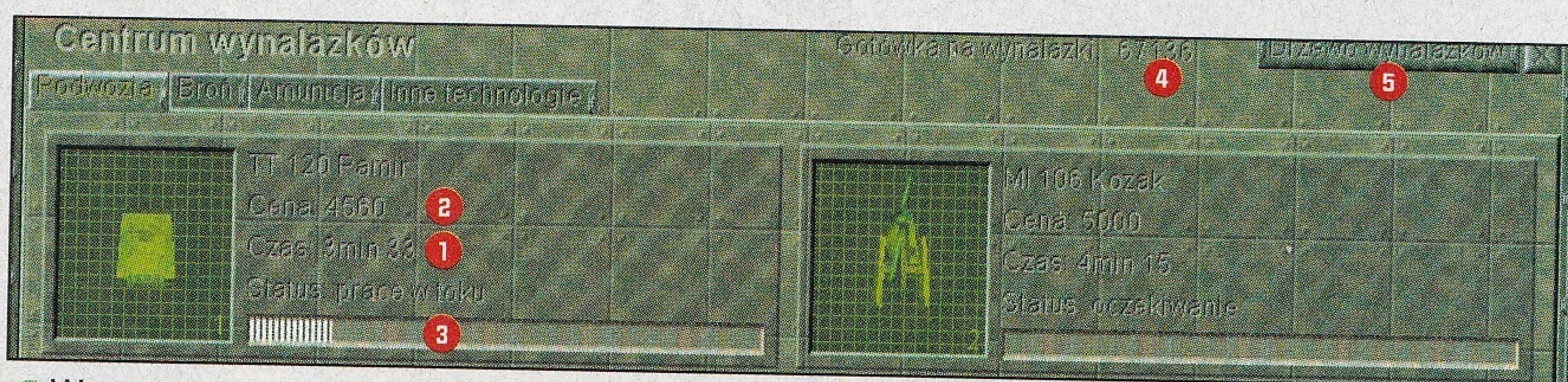


4 Gotowe projekty zapisujemy, klikając na dyskietkę, a kasujemy, klikając na znaczek. Jeśli chcemy zaktualizować gotowy projekt, wybieramy go i wymieniamy zaczepy. Zapisujemy go jako nową konstrukcję ● lub zastępujemy nim starą ●.

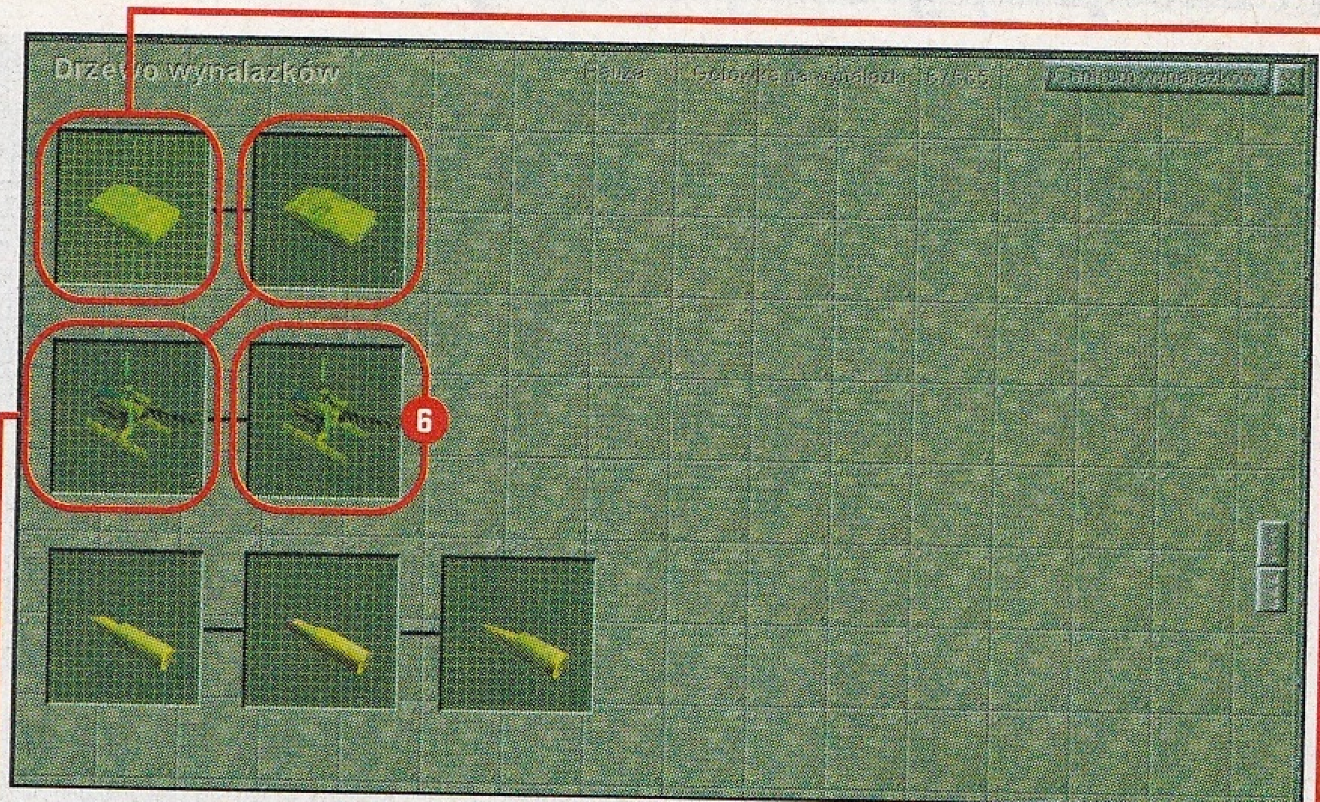


Opracowujemy wynalazki

Bez postępu technicznego w Earth 2150 nie zwyciężymy. Badania zlecamy naszym centrom naukowym, które znajdują się w bazie głównej. Wznosimy ich dokładnie trzy – to zapewnia sprawną pracę nad kolejnymi nowinkami technicznymi.



1 W centrum wynalazków klikamy kolejno na urządzenia, które opracują nasi naukowcy. Powstają one we wskazanej przez nas kolejności. Dowiadujemy się tutaj także, ile czasu pozostało do zakończenia prac nad wynalazkiem ❶ i ile potrzeba jeszcze na niego gotówki ❷. Pasek ❸ wskazuje stopień zaawansowania prac. U góry widzimy też, ile pieniędzy mamy na wszystkie badania ❹. Przechodzimy stąd do drzewa wynalazków ❺.

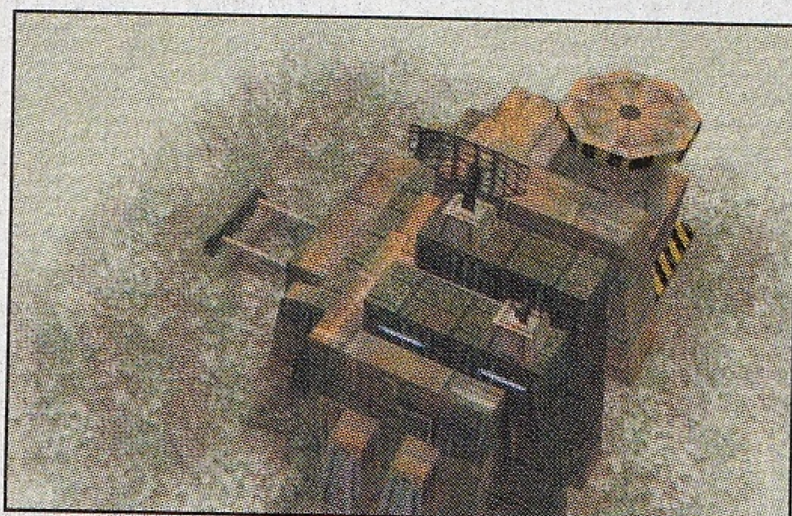


2 W drzewie wynalazków widzimy, dokąd wiodą nas nasze badania naukowe: jak dużo już odkryliśmy ●, jakie konstrukcje i w jakiej kolejności są opracowywane ● i co jeszcze podczas tej misji odkryjemy ❻.

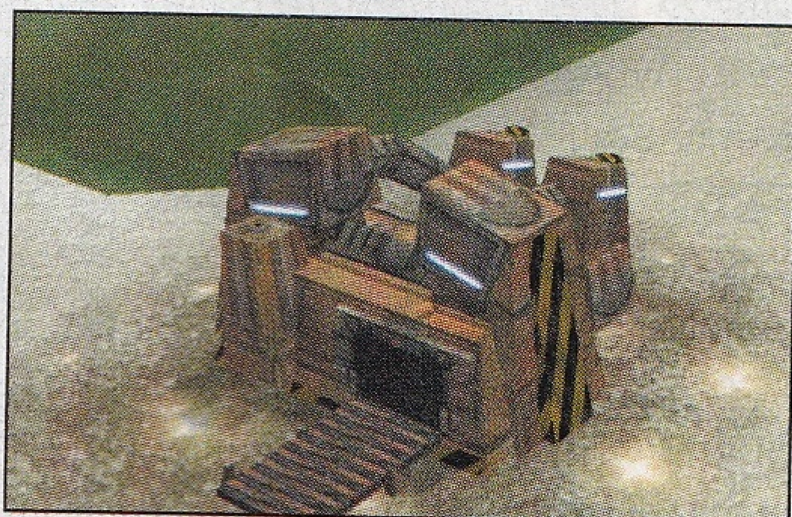
Walczymy jako Eurasian Dynasty

Ta strona konfliktu polega przede wszystkim na **grubości pancerza i sile ognia** dział dużego kalibru. Jej główną siłą uderzeniową są czołgi i śmigłowce.

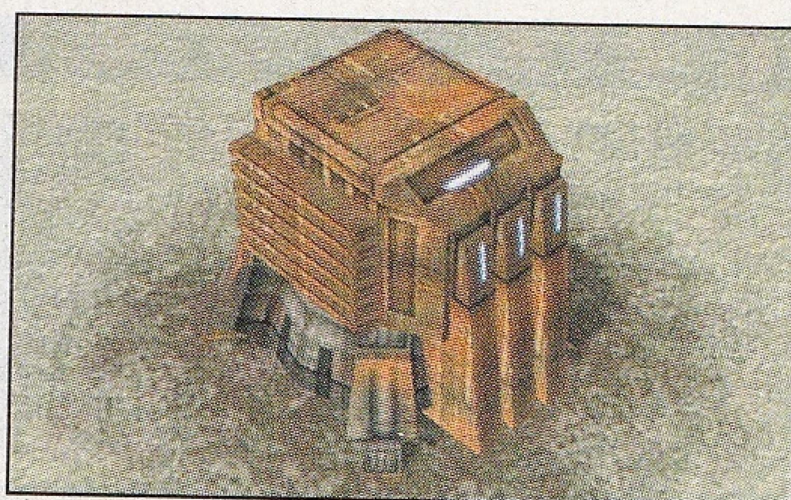
Najważniejsze budynki



Centrum kosmiczne wysyła w kosmos surowce potrzebne do realizacji programu ucieczki z Ziemi.



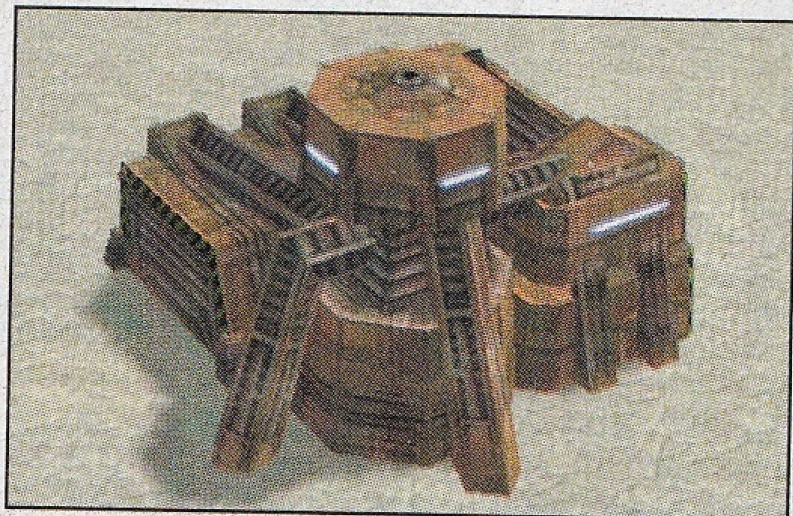
Kopalnia – stawiamy ją na złożach rudy. Wydobytą rudę skrzętnie wywożą nasze oddziały transportowe.



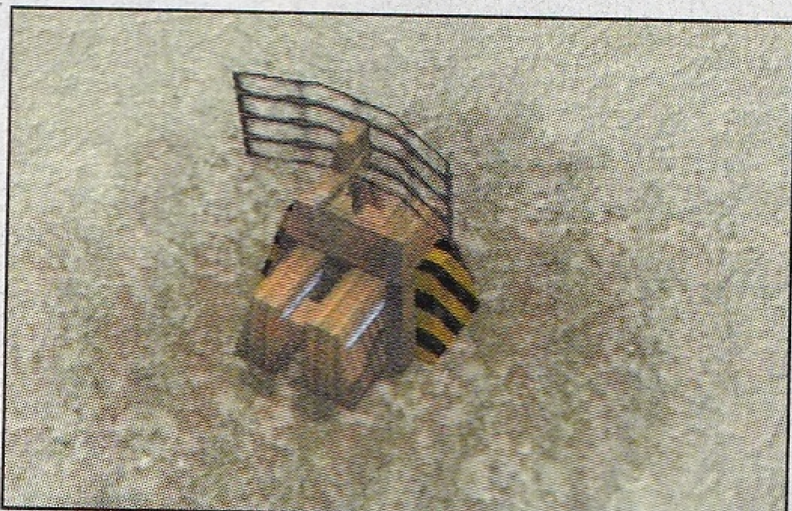
Centrum dowodzenia to siedziba dowództwa Eurasian Dynasty i ośrodek dowodzenia naszej bazy. Po jego zbudowaniu zlecamy automatyczną obronę bazy lub uzbrajamy budynki. Zyskujemy też dostęp do działań strategicznych. Podczas gry w sieci umożliwia szpiegowanie.



Centrum sterowania rakietami kontroluje najpotężniejszą broń – rakiety dalekiego zasięgu z głowicami nuklearnymi. Przy centrum budujemy od jednego do czterech silosów z rakietami. Na szczęście dla naszych wrogów po wystrzeleniu rakiety powtórne uzbrojenie silosu trwa bardzo długo.



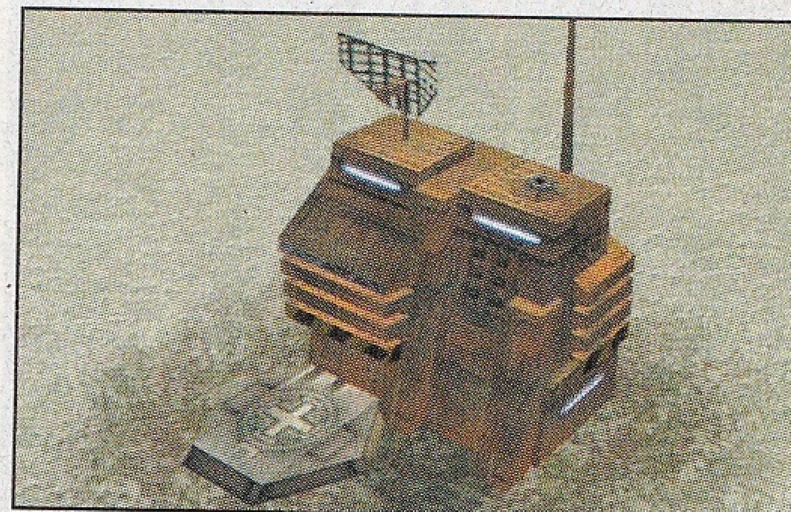
Fabryka pojazdów bojowych produkuje pojazdy wojskowe. Jest kiepsko ufortyfikowana, dlatego w pobliżu wznosimy wieże obronne.



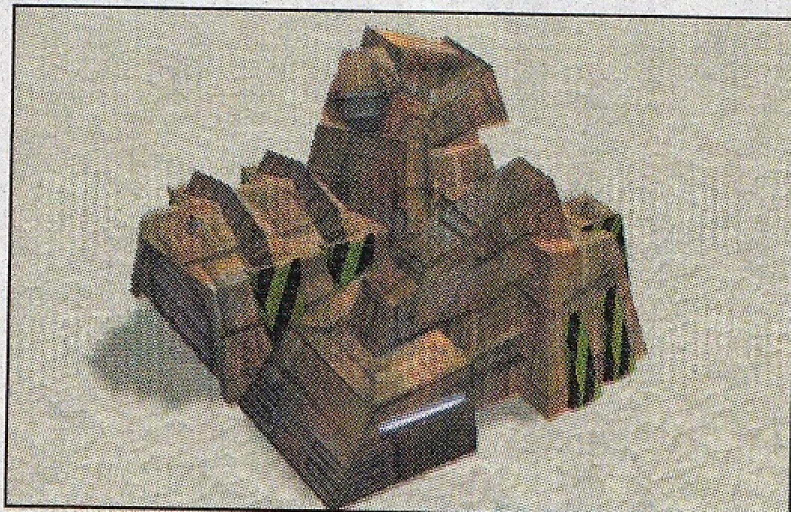
Radar wykrywa oddziały United Civilized States używające generatora pola maskującego. Zakłóca też komunikację jednostek wroga.



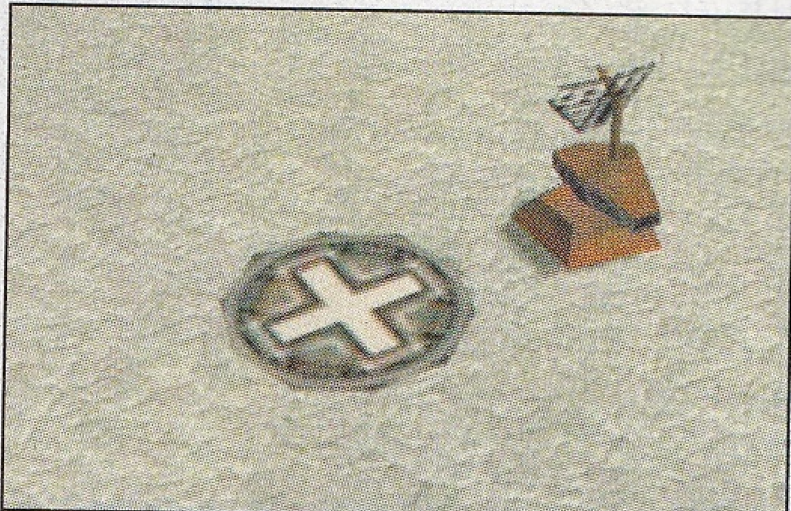
Centrum naukowe – naukowcy opracowują w nim wynalazki. W centrum naukowym projektowane są także pojazdy wchodzące potem do produkcji.



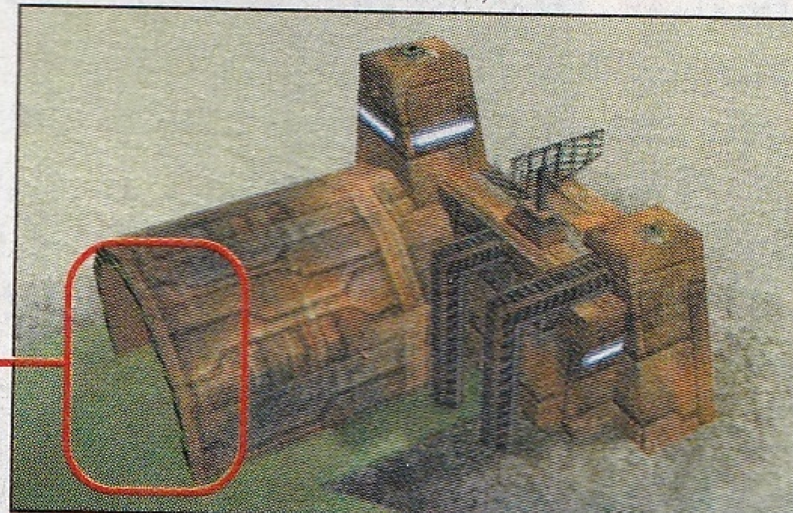
Centrum zaopatrzenia za pośrednictwem jednostek dostawczych zaopatruje w amunicję nasze dzielne oddziały walczące na powierzchni.



Fabryka pojazdów cywilnych produkuje pojazdy pomocnicze nie biorące bezpośredniego udziału w walkach: transportowe, budowlane i dostawcze.



Strefa lądowania to lądowisko ciężkiego transportowca przewożącego oddziały i kredyty z bazy do miejsca misji. Jego utrata oznacza kłopoty.



Stocznia – powstaje w niej nieliczna flota Eurasian Dynasty. Budujemy ją na brzegu zbiornika wodnego – tak, aby śluza ● znajdowała się w wodzie.



Duża wieża wyposażona w działo i laser lub rakiety jest trudną przeszkodą dla przeciwnika. Strzela ponad budynkami. Wymaga elektrowni.

Najważniejsze pojazdy



ESS 30 Oka – szybki, lekko opancerzony i uzbrojony kuter, doskonały do działań zwiadowczych.



Mi 140 Ataman – wytrzymalszy, ale wolniejszy od podstawowego Kozaka. Dodatkowe wyposażenie: lekkie rakiety.

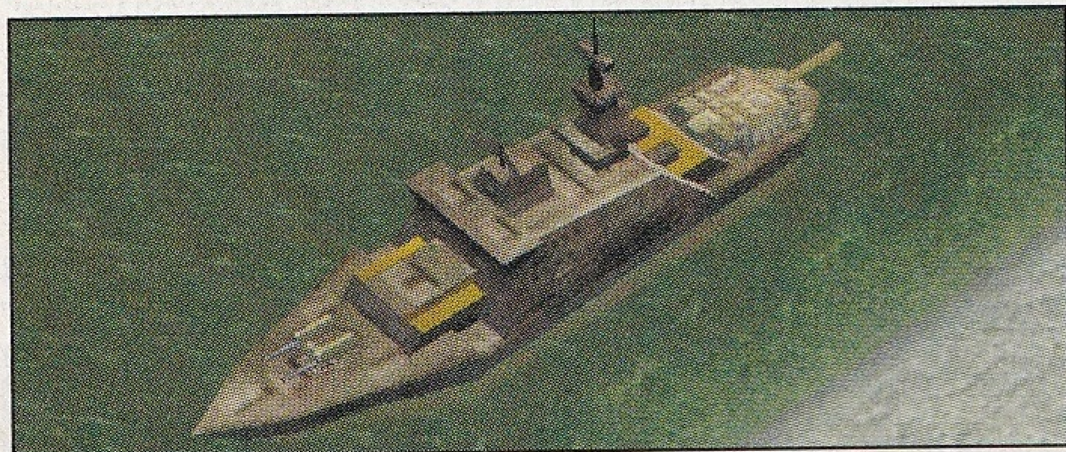


ZT 200 Miner – minuje teren. Gdy się broni, używa lekkiego uzbrojenia, w tym także broni promienistej.



HT 800 Ural – najcięższy pojazd tej frakcji. Powolny, ale montujemy na nim dwa działa dużego kalibru.

Walczymy jako Eurasian Dynasty



ESS 300 Bajkał to potężny pancernik o dużym zasięgu rażenia, z dwoma zaczepami do broni lekkiej i jednym do ciężkiej.



Mi 240 Han – ciężki śmigłowiec bombardujący. Brak pancerza sprawia, że jest podatny na ataki obrony przeciwlotniczej. Nadaje się do transportu rudy.



TT 110 Pamir ma dobry pancerz i rozwija dużą szybkość, co sprawia, że jest jednym z podstawowych narzędzi walki. Wyposażamy go jednak tylko w broń konwencjonalną.



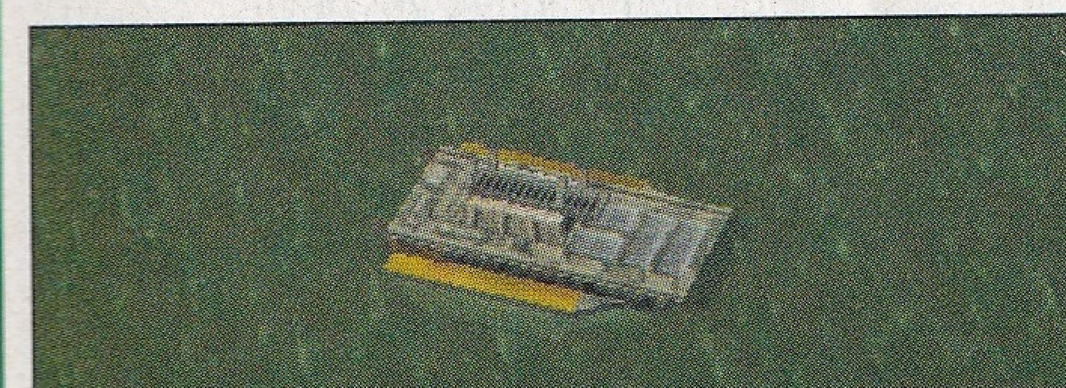
Mi 300 Thor jest bardzo odporny na ostrzał. Ten śmigłowiec bombardujący ma gruby pancerz – to ogranicza udźwig, ale dzięki niemu Thor dobrze nadaje się do ataków na silnie bronione bazy wroga.



ZT Tajga – jej podstawowym zastosowaniem jest przewożenie rudy, ale na tym podwoziu bez trudu osadzamy broń lekką, a nawet promienistą.



Gruz – pojazd do robót budowlanych, kształtowania terenu i kopania tuneli. Niestety nie jest ani uzbrojony, ani opancerzony.



TL70 Wołga – słabo opancerzony czołg pływający. Powolny, zwłaszcza na wodzie. Z tego względu używamy go jako wyrzutni pocisków balistycznych.



ZT 111 Don – oto amfibia wyposażona w broń lekką. Nadaje się ona przede wszystkim do prowadzenia zwiadu w trudnym terenie.

Stajemy na czele United Civilized States

Ta korporacja używa broni klasycznej i promienistej przenoszonej przez roboty bojowe.

Najważniejsze budynki



Centrum dowodzenia daje nam dostęp do funkcji strategicznych oraz pozwala na automatyczną obronę i umieszczenie broni na budynkach.



Centrum naukowe – naukowcy opracowują tu wynalazki, które usprawnią naszą broń, a także pojazdy wchodzące następnie do produkcji.

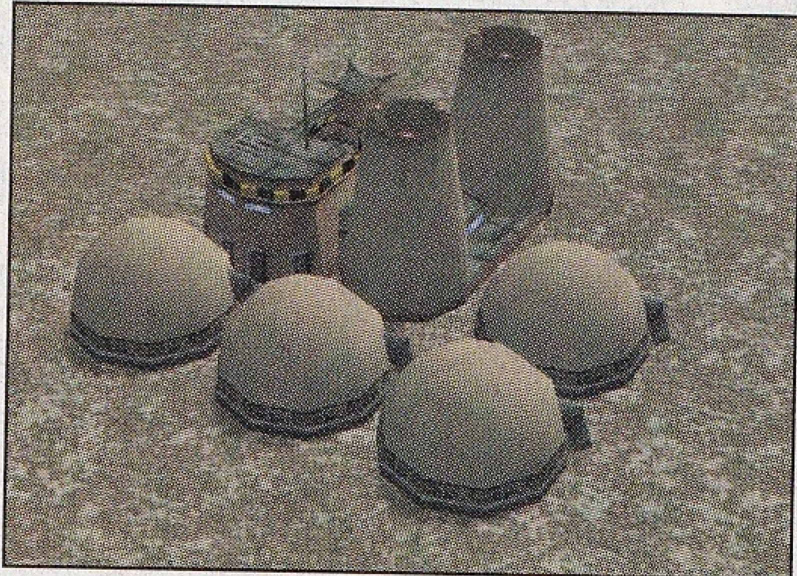


Centrum dowodzenia działem plazmowym kieruje wiązkami czterech dział plazmowych wybudowanych tuż przy centrum. Rażą one cele na całej mapie – także poza zasięgiem wzroku oddziałów.



Centrum transportu rudy – z tego miejsca ruda transportowana jest do portu kosmicznego w bazie United Civilized States, gdzie gromadzone są kredyty na budowę statku kosmicznego.

Stajemy na czele United Civilized States



Elektrownia atomowa dostarcza nam energii, której ilość zwiększamy, dobudowując obok cztery dodatkowe reaktory. Elektrownię budujemy daleko od bazy, bowiem jej wybuch jest bardzo niebezpieczny. Gdy wciskamy F9, widzimy zasięg działania elektrowni.



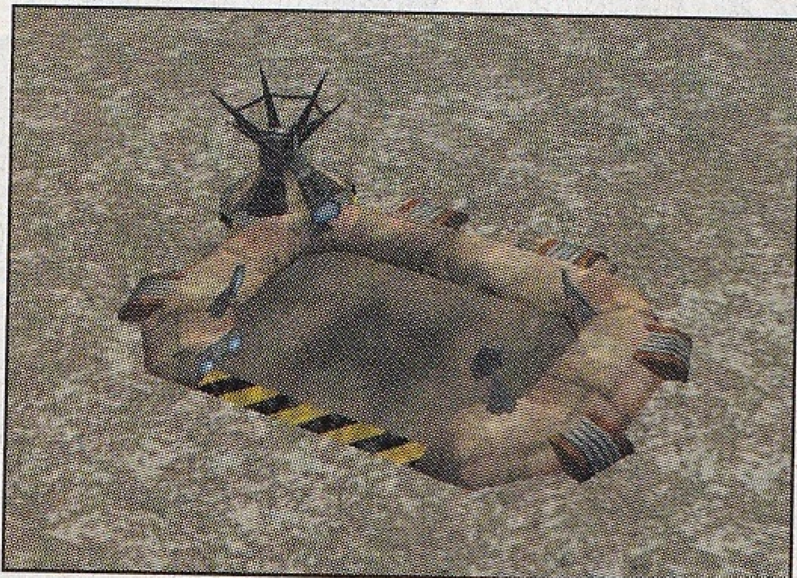
Obrona antyrakietowa jest wyposażona w trzy silne lasery. Niszczy wrogą broń masowego rażenia. Ma niewielki zasięg, więc jej wieże wznosimy w bliskich odległościach od siebie, w pobliżu budynków o strategicznym znaczeniu.



Forteca wyposażona w dwa duże i dwa małe działa jest najlepiej uzbrojonym i najsilniej opancerzonym budynkiem w grze. Stawiamy ją przy ważnych miejscach, bowiem forteca zapewnia im silną ochronę, nawet gdy wróg dostanie się do bazy.



Strefa lądowania służy do przyjmowania zrzutów sprzętu i kredytów z ciężkiego transportowca kursującego między bazą a miejscem misji. To bardzo ważne miejsce, bo dzięki tym kredytom powstaje statek, którym uciekamy z Ziemi.



Teleport służy do natychmiastowego transportu oddziałów. W tym celu wznosimy dwa teleporty. Wskazujemy, z którego do którego mają być przenoszone oddziały.



Generator maskujący ukrywa przed oczami przeciwnika ruchy naszych jednostek. Dzięki niemu niezauważeni przez nieprzyjaciela przegrupowujemy nasze siły i zadajemy mu decydujący cios z zaskoczenia.

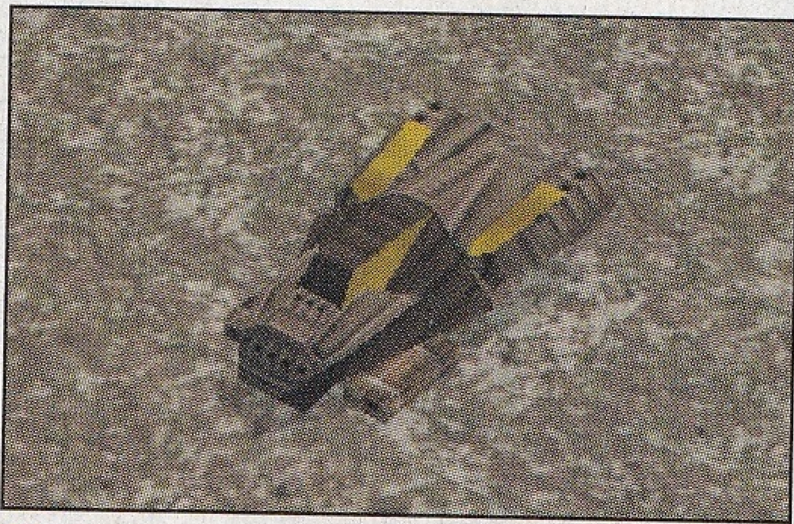


Mała wieża to lekko uzbrojone stanowisko ogniowe, które nie wymaga prądu do działania. Małe wieże sprawdzają się w walce z jednostkami latającymi oraz lekko i średnio opancerzonymi wojskami naziemnymi.

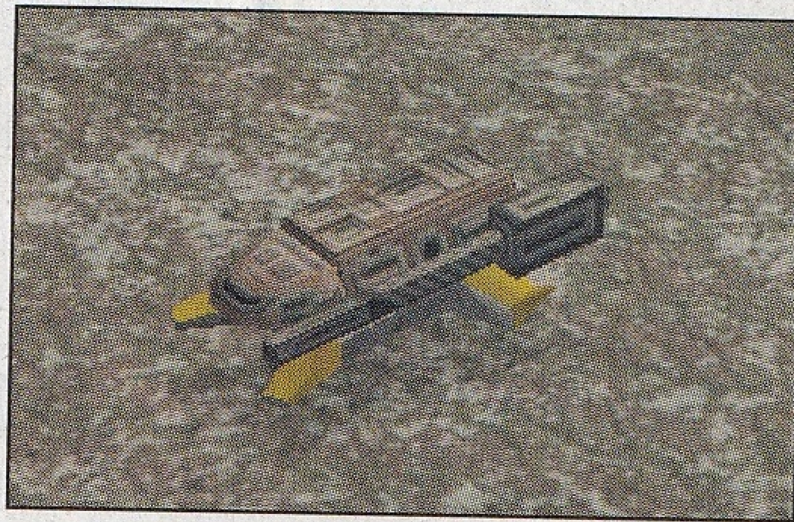


Transmiter energii zwiększa zasięg elektrowni atomowej. Dzięki niemu budujemy bazę w dowolnej odległości od niebezpiecznego źródła energii: ustawiamy kolejno kilka transmiterów i budujemy linie przesyłowe.

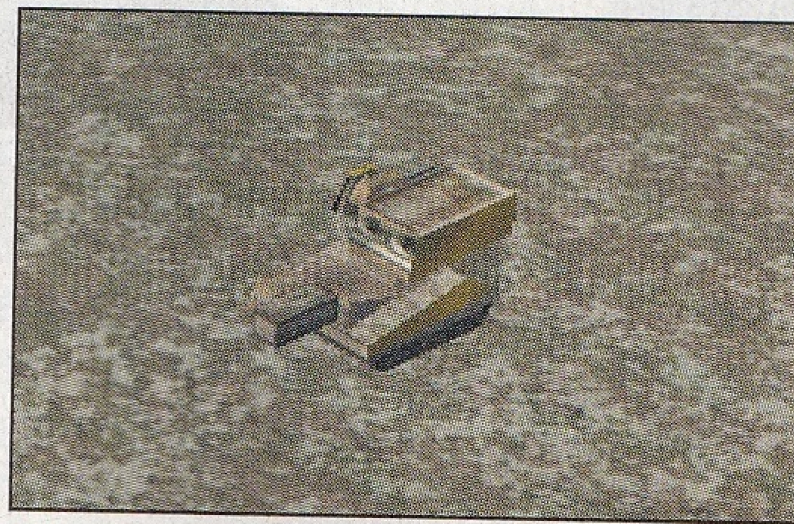
Najważniejsze pojazdy



Dragon – powolny, ale doskonale uzbrojony ciężki bombowiec antygrawitacyjny. Ma kiepskie osłony i jest wrażliwy na broń promienistą.



Termit – pojazd górniczy przewożący cenną rudę do rafinerii i centrum transportu rudy. Jego udoskonalona wersja także lata.



Miner stawia pola minowe, które są nieprzyjemną niespodzianką dla przeciwnika. Ma zaczepy na broń lekką i promienistą.



Shark – ten lekki okręt wyposażony w lekkie rakiety lub broń plazmową nadaje się zarówno do zwiadu, jak i do ataku na wojska przeciwnika.



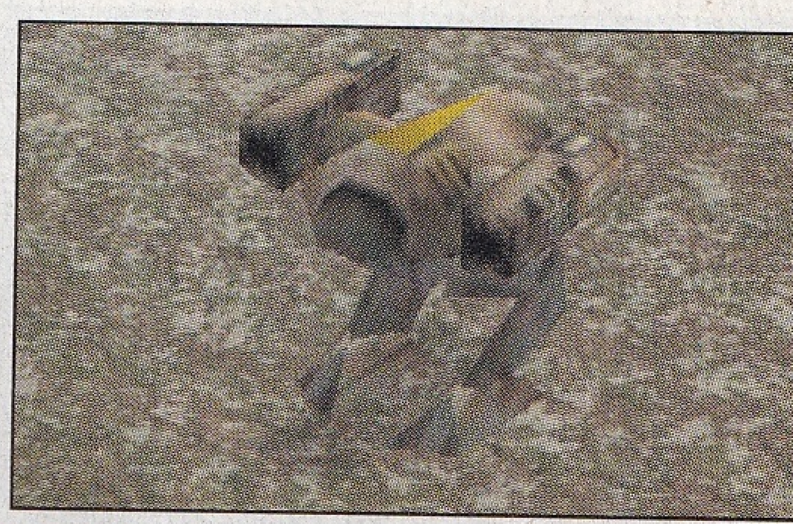
Gargoil – szybki, uzbrojony w broń lekką pojazd antygrawitacyjny przeznaczony do walki z bombowcami przeciwnika.



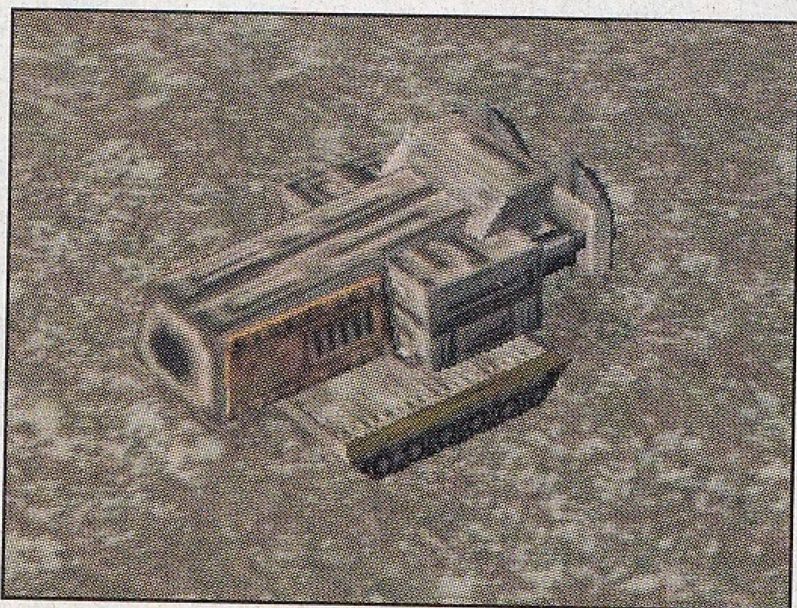
Spider – słabo uzbrojony, choć nieźle opancerzony pojazd. Może pełnić funkcję jednostki technicznej, ale jest wrażliwy na ataki wroga.



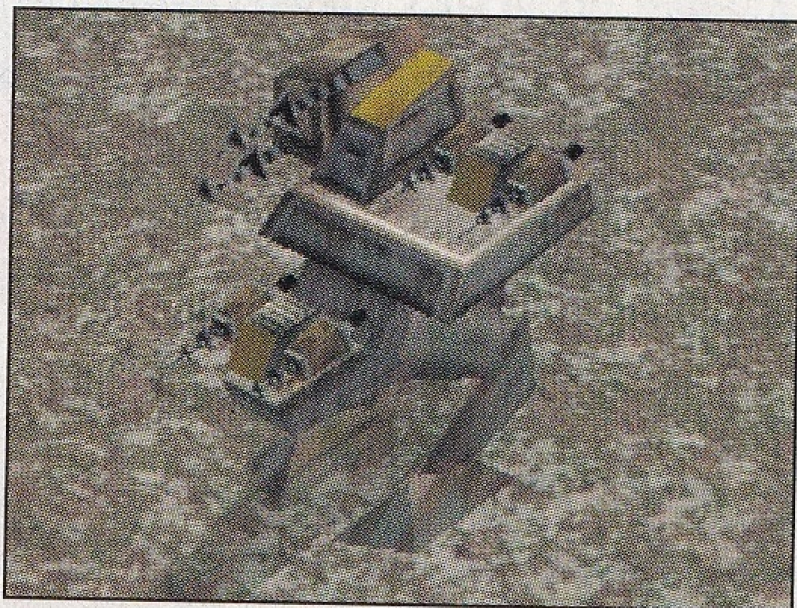
Tiger – lekki robot bojowy. Ze względu na słaby pancerz wyposażamy go w rakiety i używamy głównie do walki z dużej odległości.



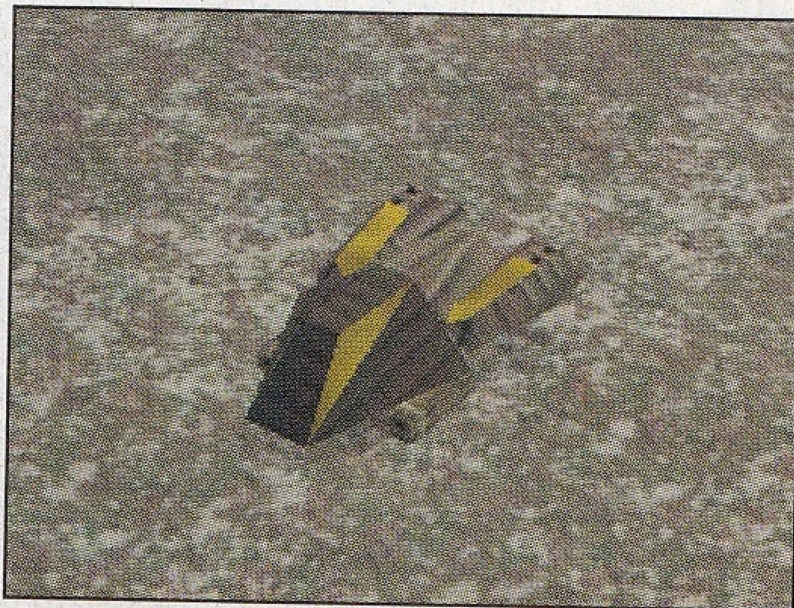
Panther to potężny robot bojowy wyposażony w ciężką broń. Ze względu na siłę ognia świetnie nadaje się do niszczenia budynków.



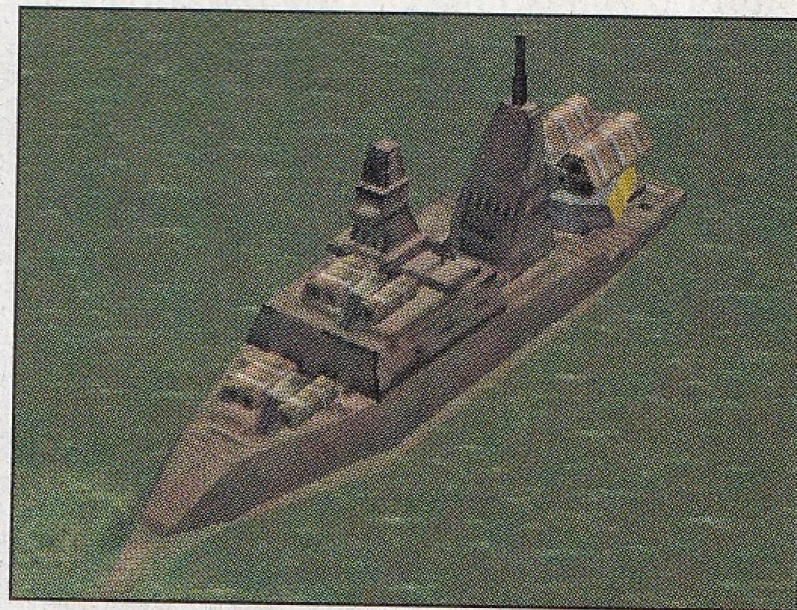
Mamut – pojazd budowlany, dzięki któremu wznosimy budynki różnego rodzaju i rozbudowujemy naszą bazę wojskową.



Jaguar – uniwersalny ciężki robot bojowy wyposażony w broń lekką i ciężką. Nadaje się do ataków zarówno na oddziały, jak i bazy przeciwnika.



Bat – średni bombowiec, lekko opancerzony, za to z ciężkim uzbrojeniem. Nadaje się do atakowania słabo bronionych pozycji wroga.



Hydra to prawdziwa pływająca forteca artyleryjska okryta grubym pancerzem. Wolno pływa, ale skutecznie strzela ciężkimi pociskami.

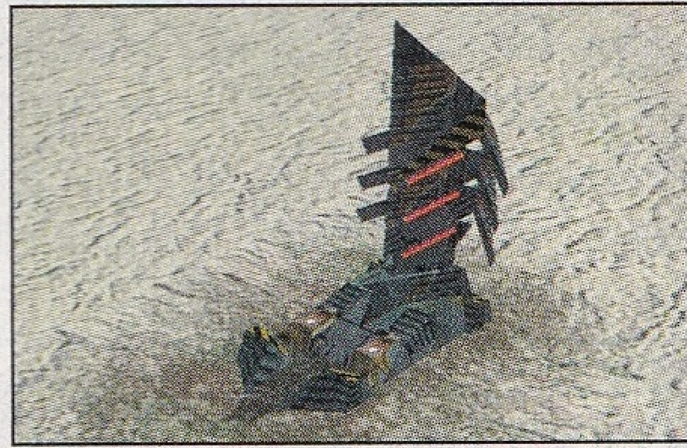
Dowodzimy wojskami Lunar Corporation

Jako firma wydobywcza Lunar Corporation nigdy nie zajmowała się wojowaniem. Jej pojazdy **nie mają więc dużej wartości bojowej**. Trudno wygrać grę, dowodząc wojskami tej korporacji.

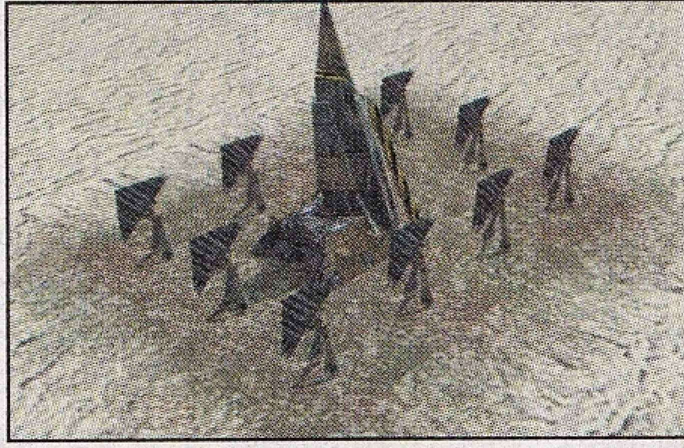
Najważniejsze budynki



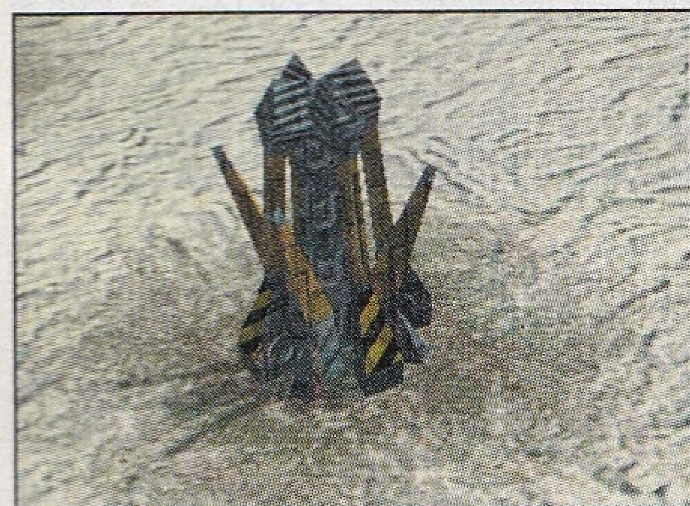
Bastion to najsilniejsi opancerzony budynek Lunar Corporation. Stawiamy go w szczególnie ważnych miejscach.



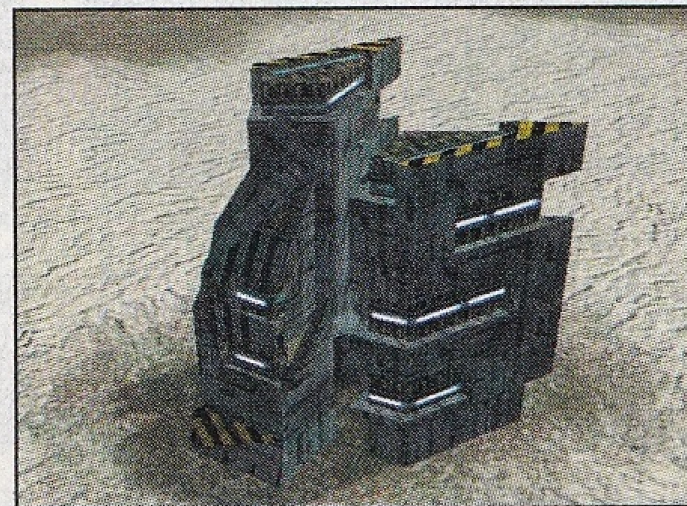
Bateria magazynuje nadwyżki energii zebrane w ciągu dnia i oddaje je w nocy, gdy ogniwa słoneczne nie działają.



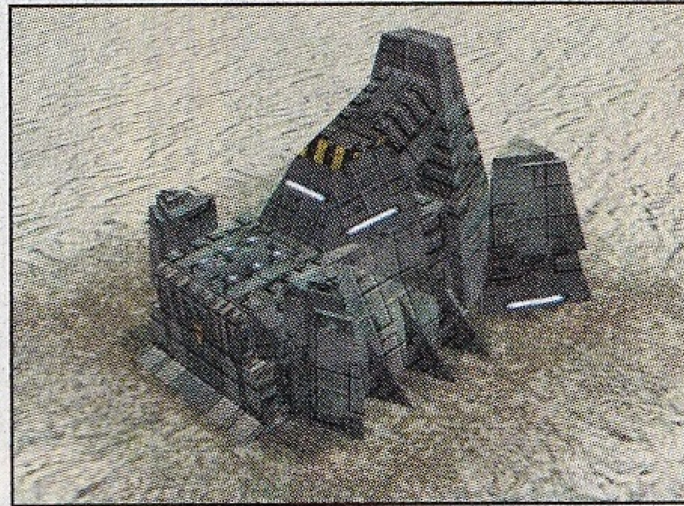
Elektrownia słoneczna magazynuje energię podczas dnia. Działa, gdy w pobliżu budujemy baterie słoneczne.



Centrum kontroli pogody kieruje bronią masowego rażenia Lunar Corporation. Początkowo są to burze i ulewne deszcze, później – deszcze meteorytów.



Centrum dowodzenia daje nam dostęp do różnych funkcji strategicznych, umożliwia automatyczną obronę oraz umieszczanie broni na budynkach.



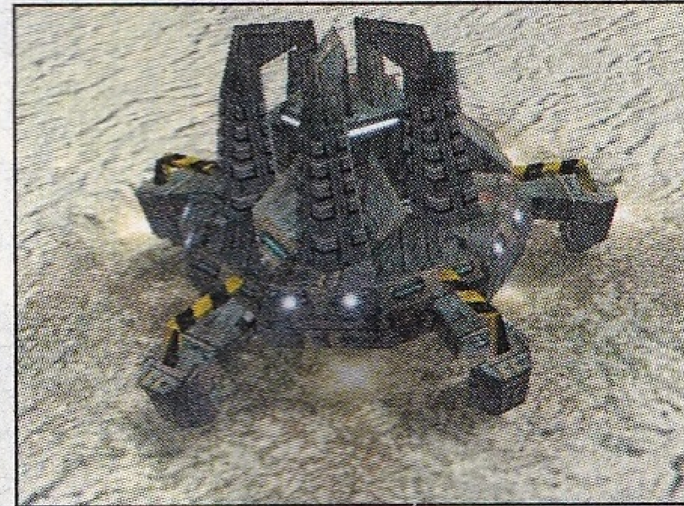
Centrum produkcyjne – z zatwierdzonych przez nas projektów powstają tutaj wszystkie rodzaje wehikułów używanych przez Lunar Corporation.



Centrum naukowe – naukowcy opracowują tu wynalazki, które usprawniają naszą broń i tworzą prototypy pojazdów wchodzących potem do produkcji.



Centrum wydobywczo-transportowe łączy funkcje kopalni i centrum transportu rudy. Wydobywa surowiec, przetwarza go i wysyła kredyty w kosmos.



Kopalnia – nie tylko wydobywa rudę, ale także ją przetwarza. Stawiamy ją na złożach tego surowca. Kopalnia zapewnia nam dopływ kredytów.



Obrona antyrakietowa zabezpiecza przed atakami broni masowego rażenia. Ustawiamy ją w ważnych miejscach bazy.



Strażnica stanowi coś więcej niż atrapę obrony. Ale niewiele więcej. By stanowiły realną siłę, stawiamy te budynki w grupach – po kilka obok siebie.

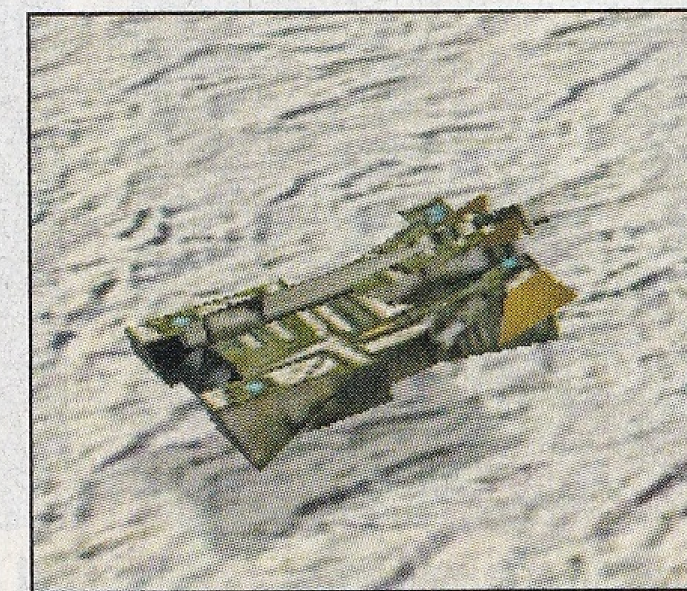


Strefa lądowania tak jak w wypadku innych stron konfliktu służy do transportu oddziałów i kredytów między bazą a miejscem, w którym rozgrywa się misja.

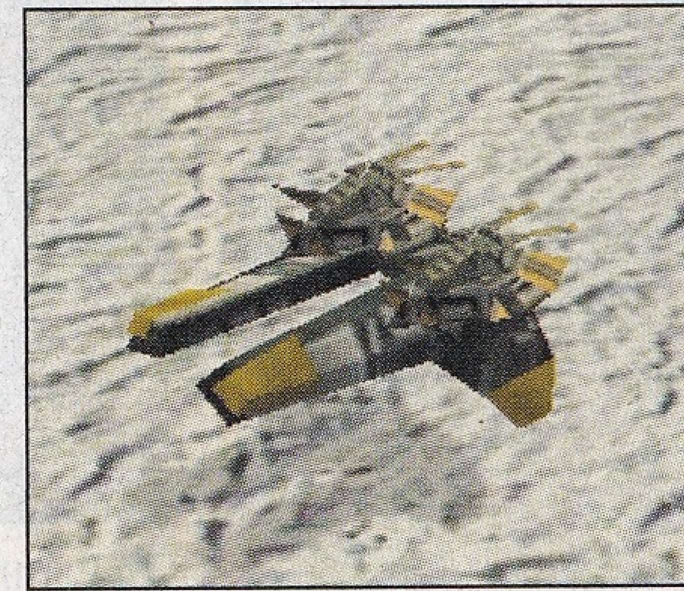
Najważniejsze pojazdy



Crater – najlepiej opancerzony pojazd tej frakcji. Wyposażony w ciężkie uzbrojenie ma dużą siłę ognia, ale jest powolny.



Crion – powolny pojazd wyposażony w broń plazmową i silne osłony, ale niestety całkowicie pozbawiony pancerza.



Crusher jest uzbrojony w dwa ciężkie działa. Słabszy niż u Cratera pancerz powoduje, że Crusher wymaga eskorty.

Dowodzimy wojskami Lunar Corporation



Lunar – lekki, pozbawiony opancerzenia pojazd zwiadowczy. Zaleta: jego produkcja trwa bardzo krótko.



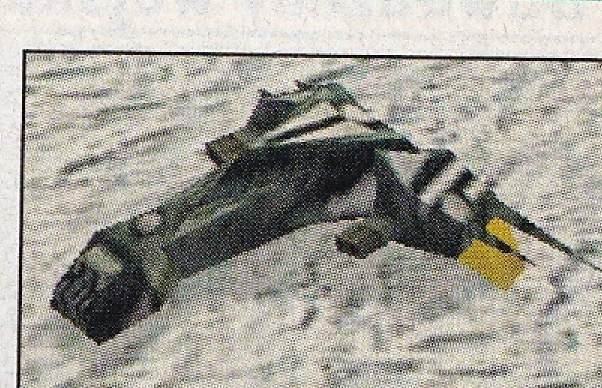
Meteor – lekki pojazd antygrawitacyjny nadający się do zwiadu lub zwalczania bombowców wroga.



Moon – lekka broń, lekki pancerz, ciężki generator pola i duża szybkość sprawiają, że jest on przydatną jednostką.



Phobos – pojazd techniczny, na którym instalujemy radar lub regenerator pola siłowego i energii jednostek.

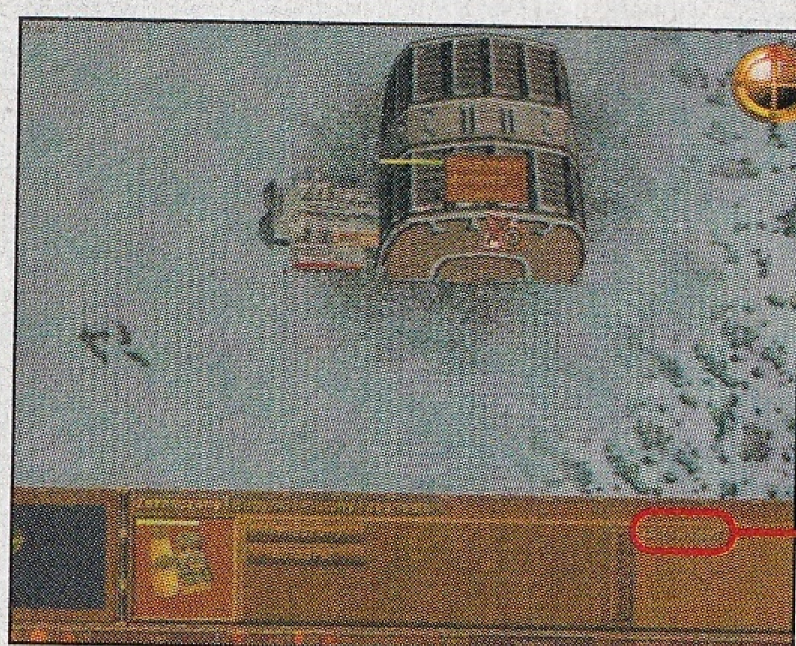


Thunder – powolny, ale doskonale uzbrojony i opancerzony samolot. Nie zawsze jednak zdąża na miejsce akcji.

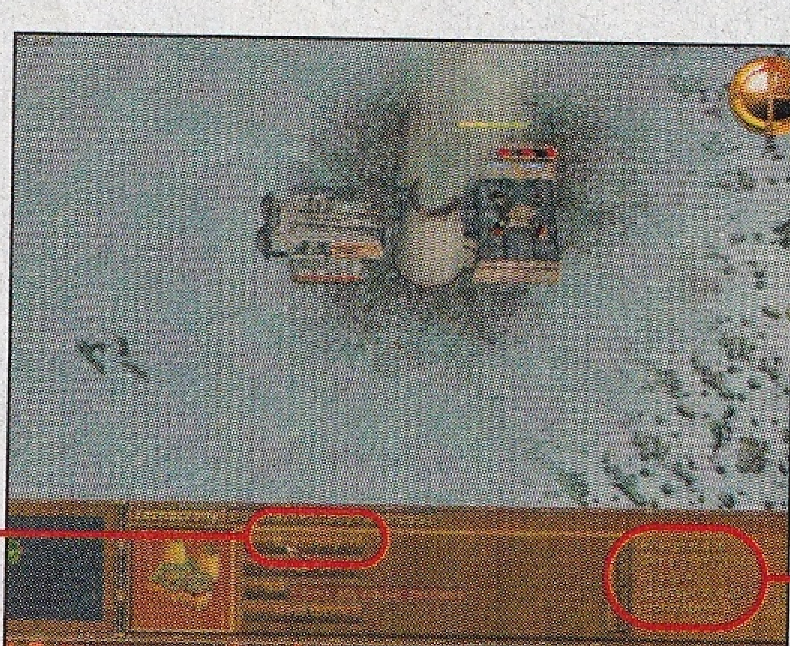
Wznosimy i rozbudowujemy budynki



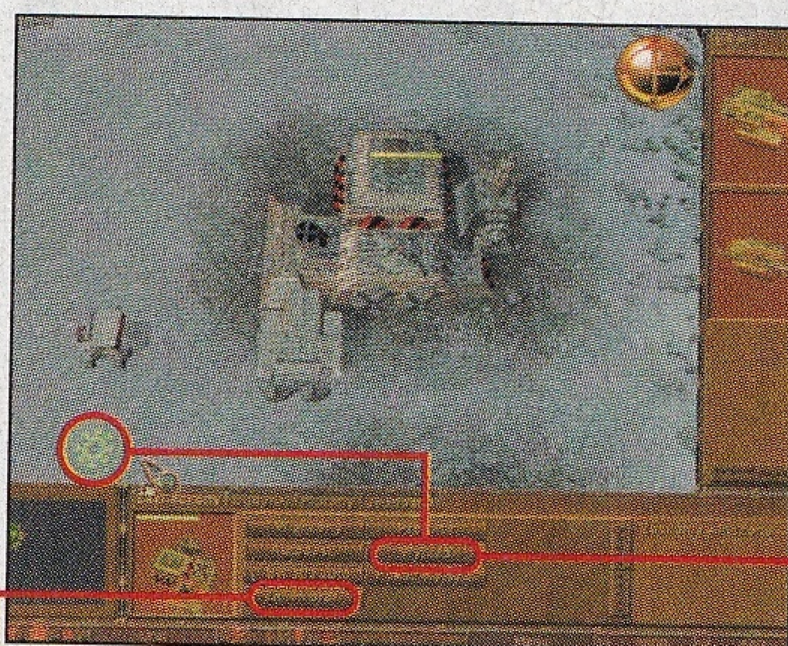
1 Budynki wznosimy, korzystając z pojazdów budowlanych – Gruz (Eurasian Dynasty) lub Mamut (United Civilized States). Gdy wybieramy pojazd, pojawia się menu budowy ❶. Klikamy na jeden z typów budynków: produkcyjny ❷, wydobywczy ❸, obronny ❹ lub specjalny ❺. Potem klikamy na obiekt i stawiamy go na ziemi tak, by obrys był zielony ❻.



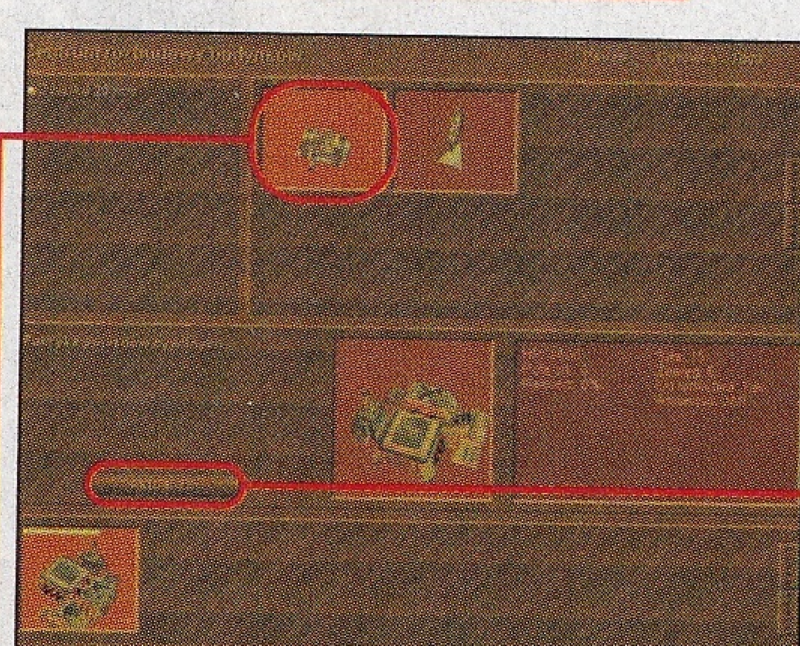
2 Pojazd przystępuje do budowy. Klikając na budynek, otrzymujemy informację, ile kredytów zostaje pobranych z naszego konta na budowę ●.



3 Po chwili budynek zaczyna funkcjonować. Po prawej stronie widzimy informacje o nim ●, na środku – rozkazy, które możemy mu wydać ●.



4 Duże budynki mają wiele funkcji – wydajemy więcej rozkazów. Nie tylko przestawiamy kierunek wyjazdu produkowanych pojazdów ●, ale także zmieniamy broń ● zainstalowaną na dachu budynku.



5 Broń na budynkach wymieniamy pojedynczo lub we wszystkich budynkach danego typu. Wtedy przed wymianą klikamy na budynek wybranego rodzaju, trzymając [Ctrl]. Po wybraniu broni ● klikamy na pasek ●.

Wydobywamy rudę



1 United Civilized States wydobywają rudę za pomocą pojazdów Termit. Gdy wysyłamy je do złóż, zmienia się kształt kursora ●.



2 Pojazdy przewożą wydobytą rudę do rafinerii lub centrum transportu. Wskazujemy im te budynki, bo inaczej nie ruszają się ze złóż.



3 Eurasian Dynasty ma inny sposób: wydobywa rudę, stawiając na jej złożach kopalnie ●.



4 Do kopalni przypisujemy pojazdy transportowe, aby odbierały rudę. Zaznaczamy je i klikamy na kopalnię.



5 Teraz klikamy na rafinerię lub centrum transportu rudy, aby pojazdy zawoziły tam surowiec.



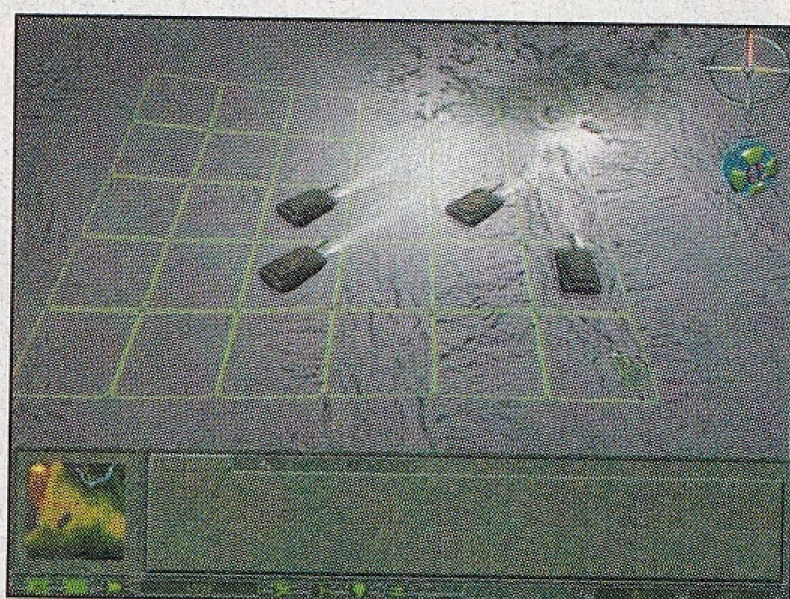
6 Pojazdy zaczynają krążyć między wyznaczonymi budynkami. Robią to do wyczerpania złóż w kopalni.



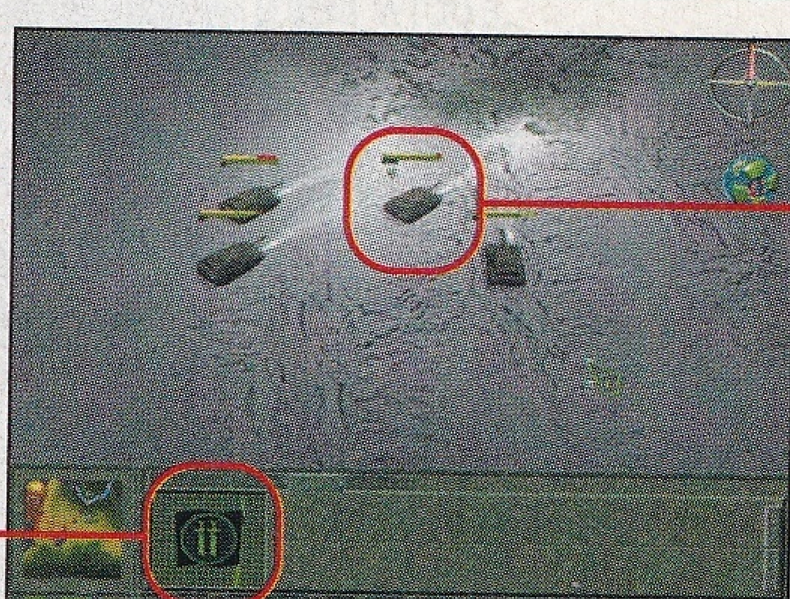
7 Lunar Corporation korzysta tylko z jednego budynku, który postawiony na złożach rudy od razu przetwarza ją na kredyty. To wygodne rozwiązanie.

Dobre rady dla dowódców

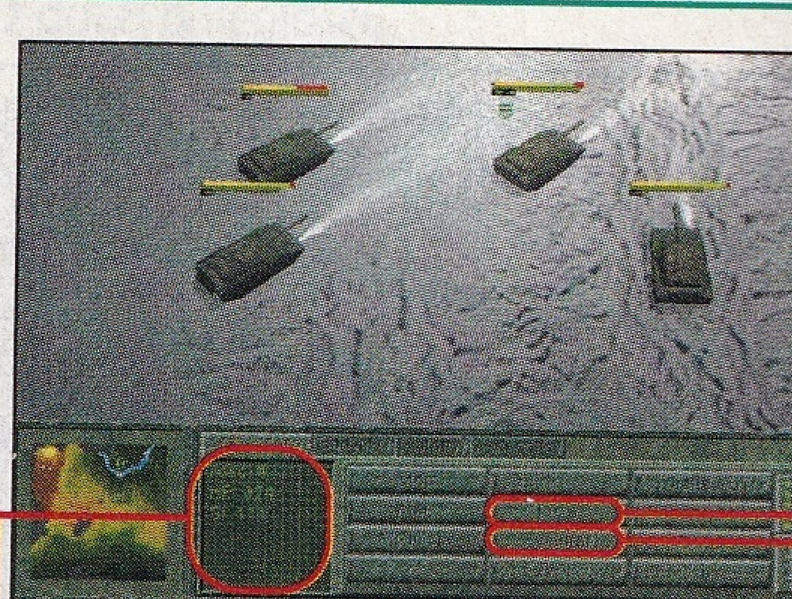
Formujemy pluton i wydajemy rozkazy



1 Formowanie zaczynamy od zaznaczenia oddziałów mających wejść w skład plutonu (maksymalnie jest ich sześć). Trzymając lewy przycisk myszy, zaznaczamy jednostki.



2 Naciskamy teraz klawisz [P] i już mamy sformowany nowy pluton z przydzielonym dowódcą ●. W zakładce Pluton pojawia się symbol nowego oddziału ●.



3 Parametry plutonu liczone są razem ●, razem też wykonywane są rozkazy dotyczące wszystkich jednostek. Teraz łatwo ustawiamy nasze wojska w linię ● czy kwadrat ●.



4 Pluton przemieszcza się razem. By oszczędzić oddziałowi wędrówek drogami bez wyjścia, sprawdzamy przejezdne ścieżki, wciskając [Alt][G]. Wybieramy najlepszy szlak.

Dobre rady dla dowódców

Nagrywamy rozkazy



1 Gdy chcemy, by wojska patrolowały teren, nagrywamy im rozkazy. Potem spokojnie oddalamy się, by nadzorować inny odcinek frontu. Zaczynamy, klikając na ■. Potem podajemy sekwencję rozkazów, które ma wykonać oddział. Są one odnotowywane w oknie ●.





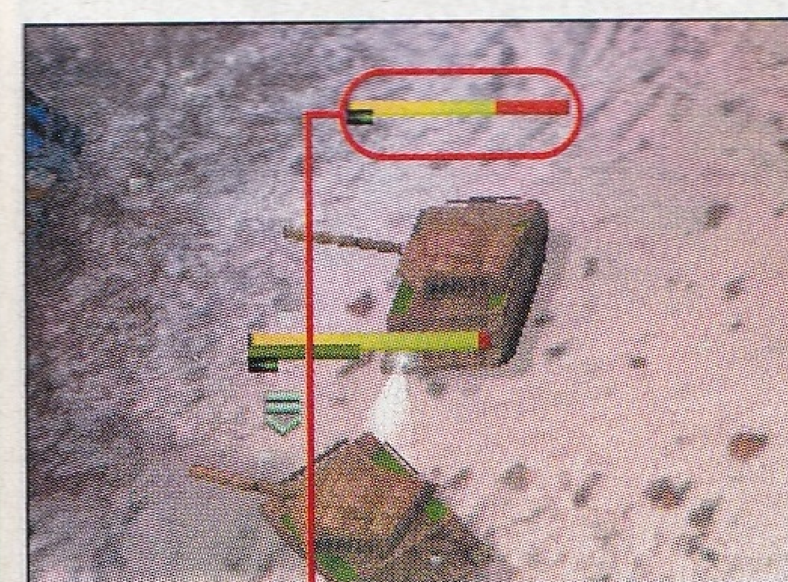
2 Nakazujemy wykonanie zapisanych rozkazów, klikając na ■. Oddział rusza do dzieła. By powtarzał nagraną sekwencję, zapętlamy ją ●.

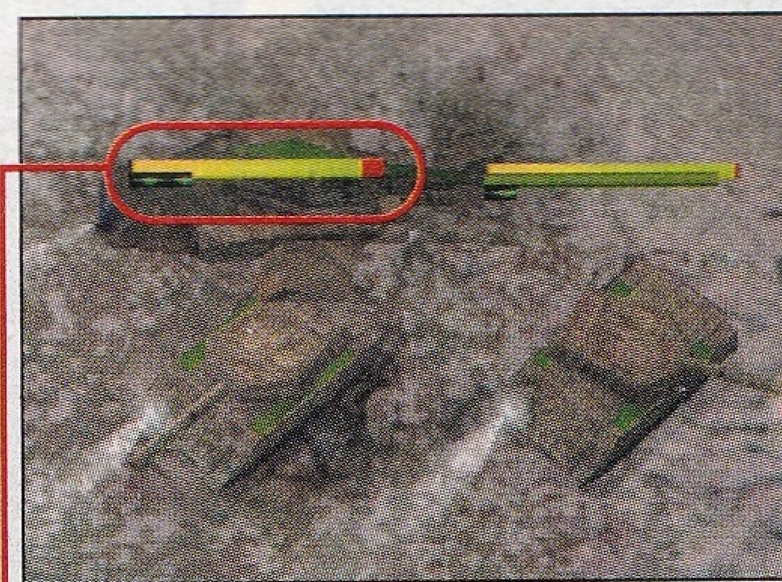
3 Jeśli nam się spieszy, używamy przycisku ■. Oddział zaczyna wykonywać rozkazy już w czasie ich wydawania i nagrywania.

Zaopatrujemy oddziały w amunicję



1 Oddziały wyposażone w broń konwencjonalną mają ograniczony zapas amunicji. By go uzupełnić, budujemy centrum zaopatrzenia i jednostkę dostawczą. Wybieramy ją i klikamy na centrum zaopatrzenia.





2 W czołgu ● skończyła się amunicja – nie widzimy ciemnozielonego paska takiego jak nad drugim czołgiem.

3 Nadlatuje śmigłowiec i przysiada przy każdej potrzebującej jednostce ●. Czołg uzupełnia zapas amunicji.

Artefakty

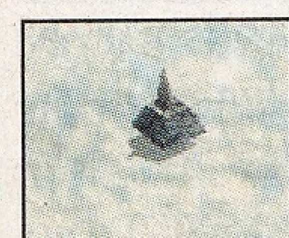
W trakcie podbojów znajdujemy artefakty – potężne przedmioty, które pomagają nam zwyciężać. Jest ich siedem rodzajów. Działają one na jednostkę, która je zbiera.



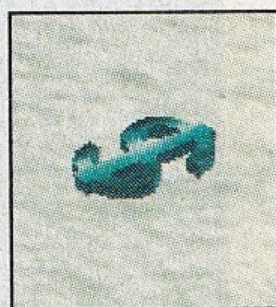
Amunicja – otrzymujemy pełne uzupełnienie zapasu pocisków



Energia – uzupełnia punkty zdrowia i osłon do stu procent.



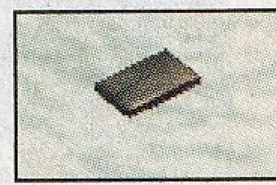
Generator pola siłowego – jednostka zostaje wyposażona w generator pola siłowego.



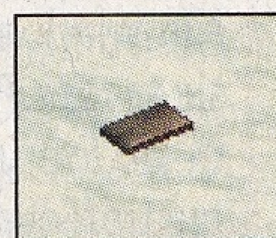
Gotówka: 10 000 CR – do naszej kasy wpływa dużo cennych kredytów. Teraz wrogowie są bez szans!



Naprawa – jednostka zostaje całkowicie naprawiona.



Mapa tuneli – natychmiast odkrywamy mapę tuneli.



Mapa powierzchni – odkrywamy całą mapę miejsca, w którym toczy się misja.

Tajne kody do gry Earth 2150 znajdują się na stronie 76



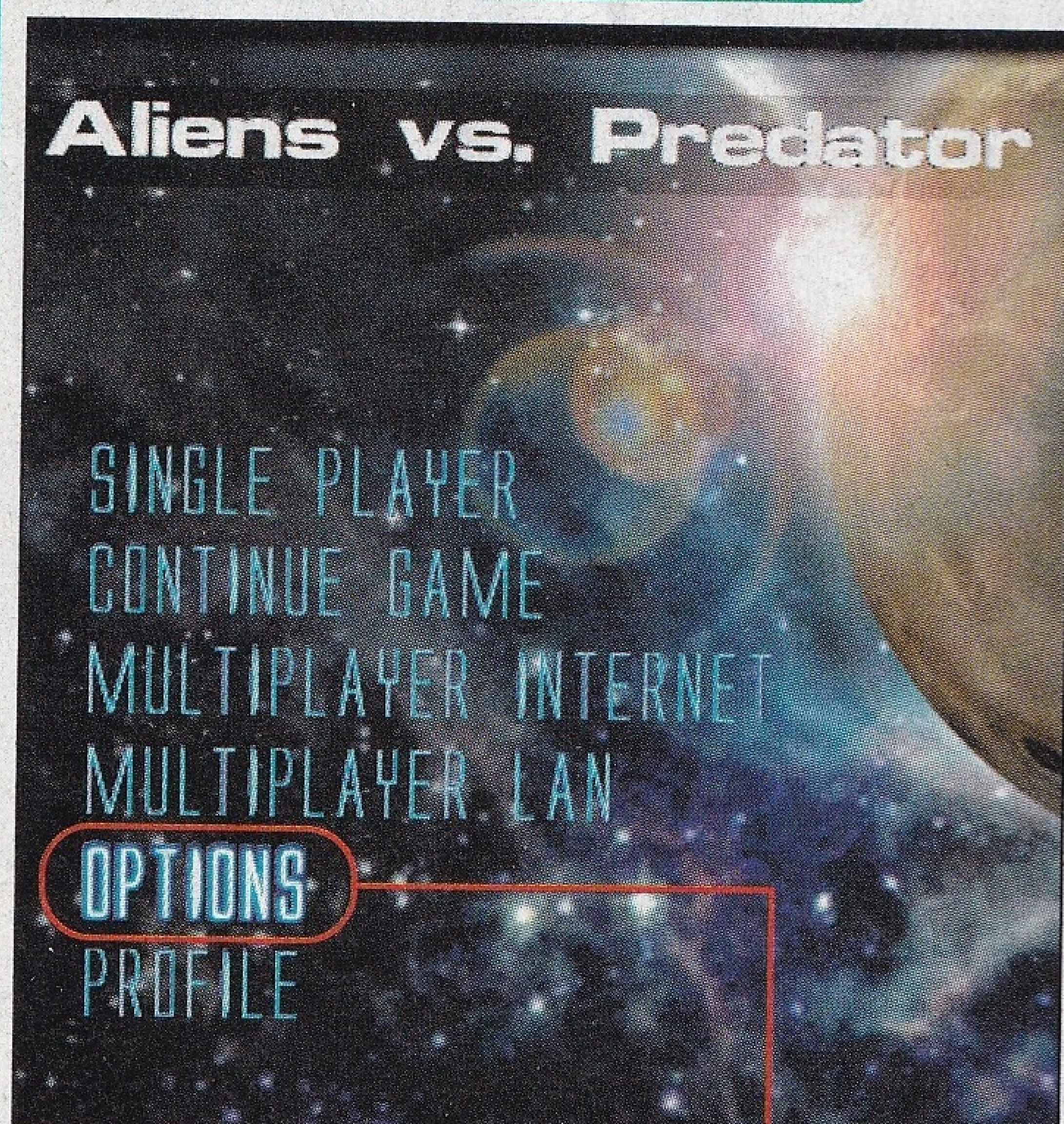
Gra zręcznościowa na PC | Prowadzenie ognia z broni automatycznej, zasady polowania na niebezpieczne gatunki i walka z Obcymi w terenie zabudowanym – oto najważniejsze elementy treningu **GIER**

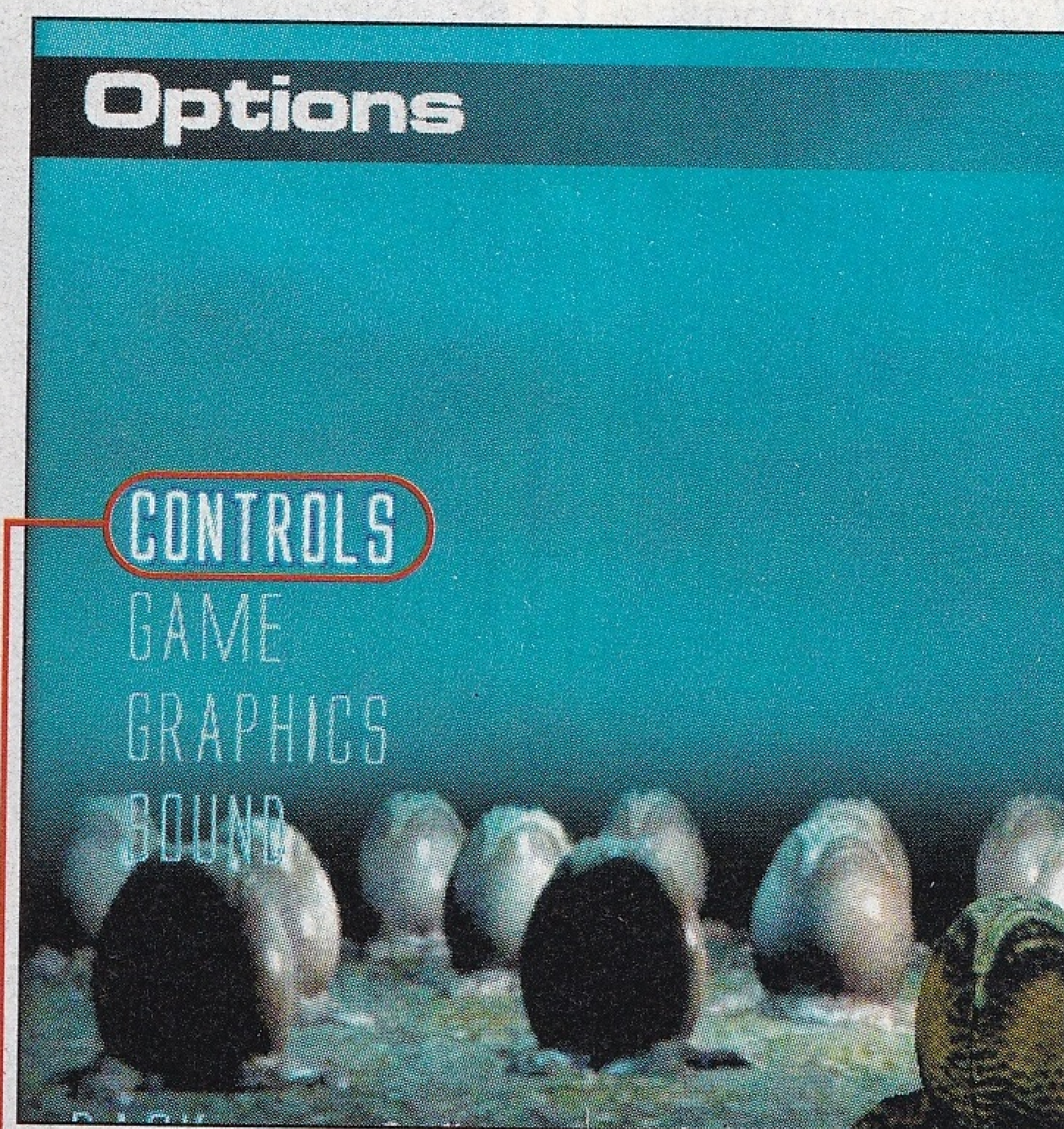
Test gry na stronie 24

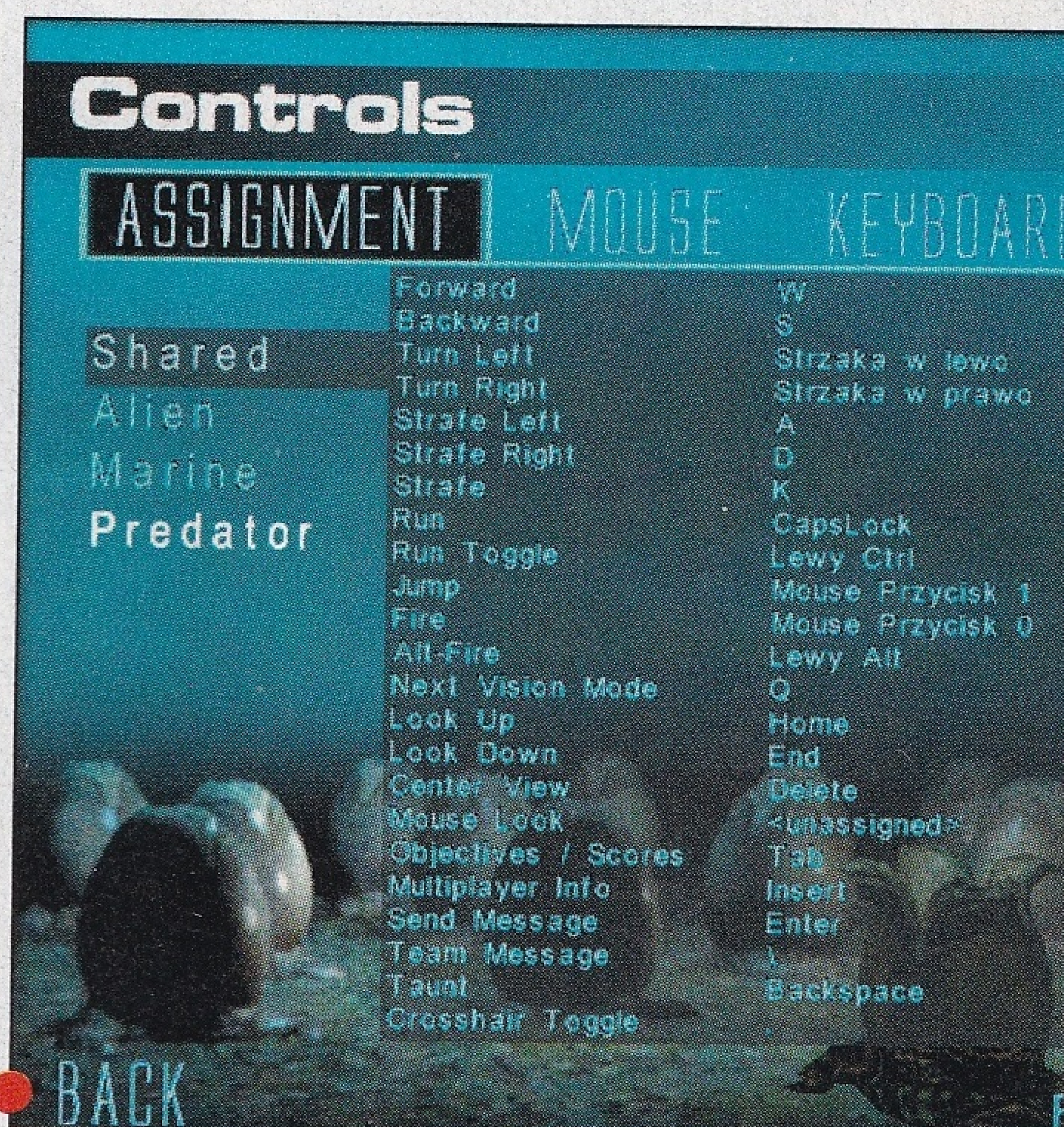
Aliens versus Predator 2

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Konfigurujemy sterowanie





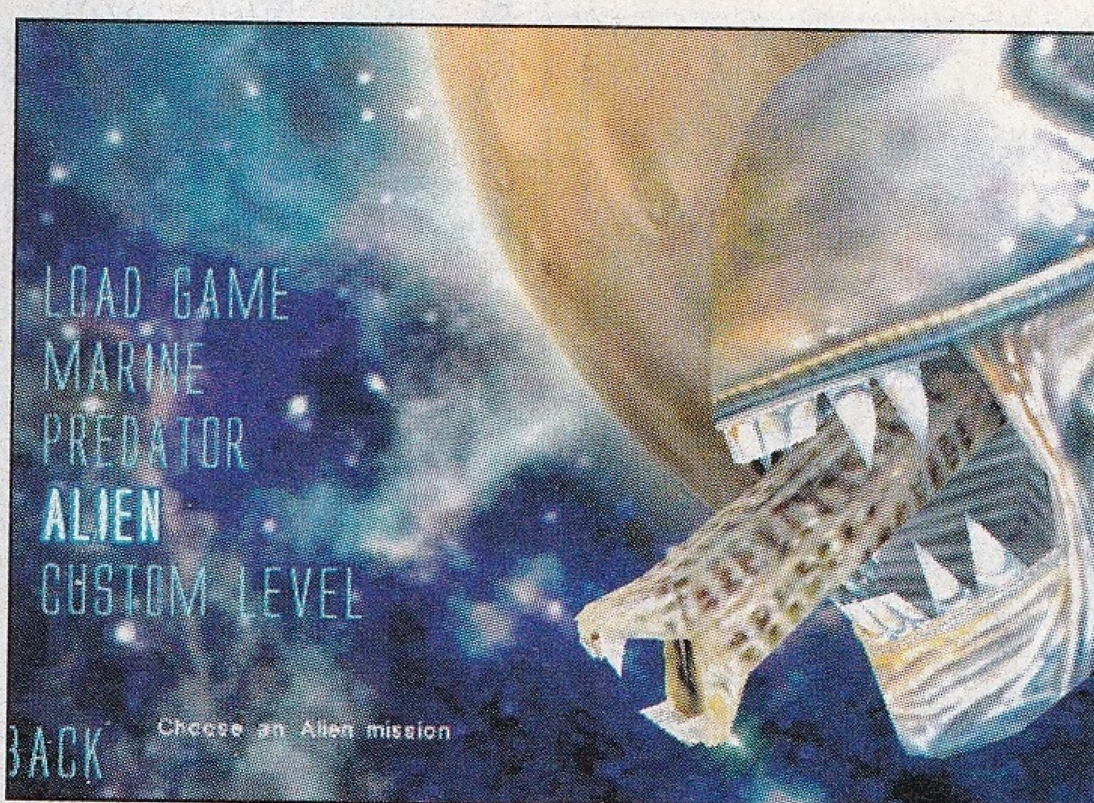


W menu głównym klikamy na opcje ●, a następnie na ●. Pojawia się okno ●, w którym poszczególnym akcjom i poleceniom przypisujemy dowolnie wybrane klawisze. Nawet jeśli daną akcję wykonują przedstawiciele wszystkich ras, dla każdej z nich osobno podajemy wywołujący ją klawisz.

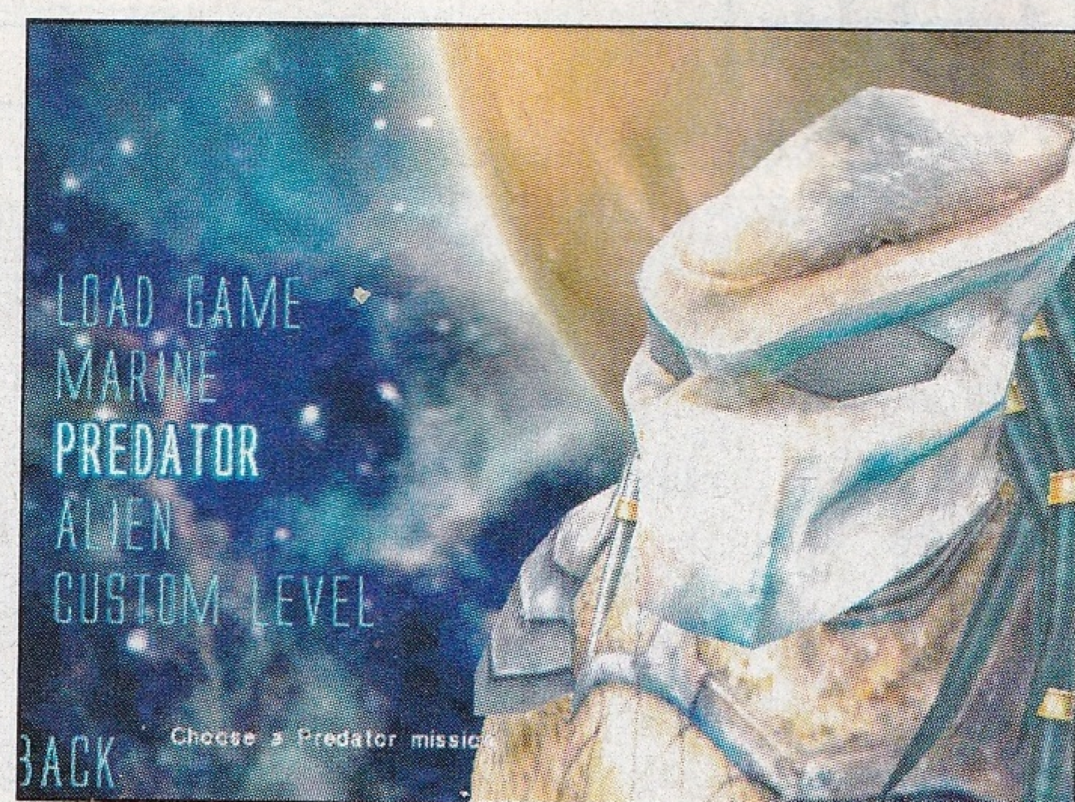
Poznajemy strony konfliktu



Marine – komandos, żołnierz piechoty kosmicznej. Nie dorównuje obcym gatunkom wytrzymałością ani szybkością. Jeśli wybieramy tego bohatera, polegamy tylko i wyłącznie na umiejętnym wykorzystaniu sprzętu i nowoczesnej broni.



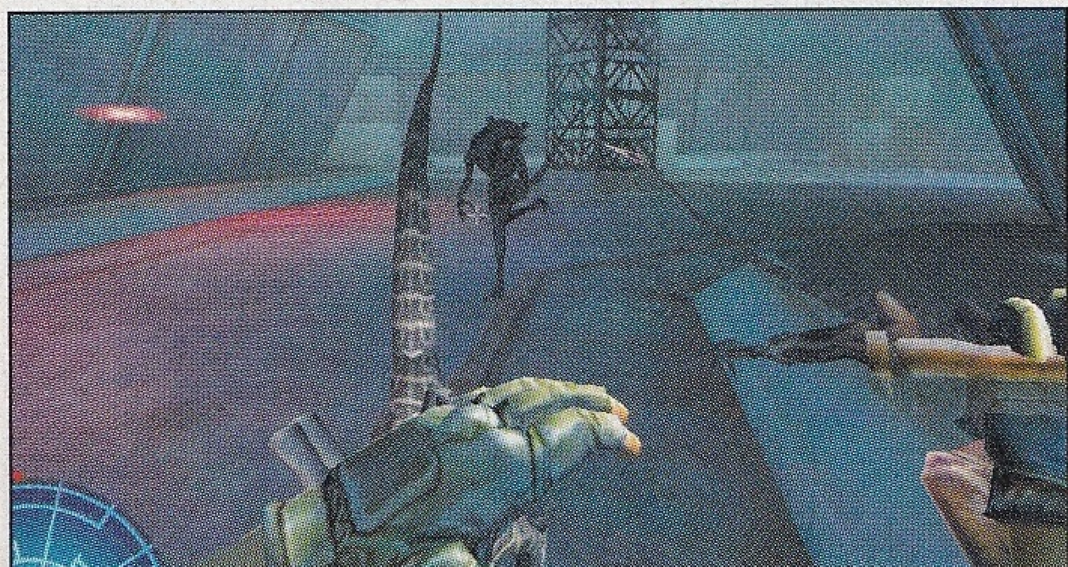
Obcy, czyli Ksenomorf. Przedstawiciel tej drapieżnej rasy porusza się błyskawicznie, jest niezwykle silny i zwinny. Używa tylko swoich szponów, szczęk i ogona, którymi w sekundę rozrywa przeciwnika na strzępy. Umie chodzić po ścianach i sufitach.



Predator (po angielsku: drapieżnik) to urodzony łowca. Nie wiadomo, skąd pochodzi i jak naprawdę nazywa się ta rasa. Poluje dla sportu na niebezpieczne zwierzęta, do których zalicza ludzi. Jego celem jest zdobywanie trofeów. Kieruje się tajemniczym kodeksem.

Walczymy jako Marine

Wykorzystujemy uzbrojenie



Nóż to broń, która nadaje się wyłącznie do walki z ludźmi i to słabo uzbrojonymi. W wieloosobowym trybie gry nóż ma jeszcze jedno zastosowanie: rozcinamy nim sieci rzucane przez Predatorów.



Pistolet – w pewnym momencie mamy tylko tę broń. Strzelamy z niego między innymi nabojami przeciwpancernymi. Doskonale działają na Predatorów i potężnych Pretorian – największych Obcych.



Strzelba to potężna broń. Jej jeden celny strzał zabija Obcego. Jednak w trakcie przeładowywania jesteśmy bezbronni. Do strzelby ładujemy dwa rodzaje amunicji – pociski zwykłe i przeciwpancerne.



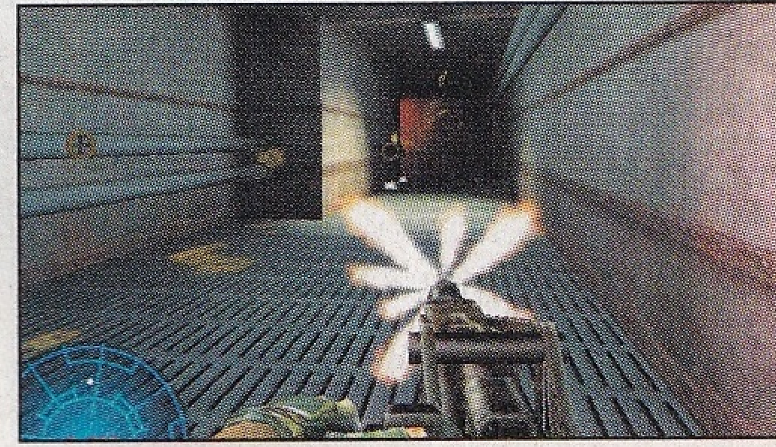
Karabin pulsacyjny jest podstawowym uzbrojeniem komandosów. Duży magazynek, granatnik i szybkostrzelność sprawiają, że to najlepsza broń w grze. Jest jednak nieskuteczny przeciwko opancerzonym celom.



Granatnik to broń specjalistyczna. Granaty czasowe wybuchają po chwili. Granaty zbliżeniowe – gdy wykrywają ruch. Granaty EMP ogłuszają przeciwników. Granaty pajęcze kierują się w stronę najbliższego żywego celu.



Miotacz ognia – doskonała broń na Obcych. Jeśli strzelamy krótkimi strugami, oszczędzamy amunicję i jednocześnie skutecznie likwidujemy przeciwników. Pamiętamy, że mimo oszczędzania, paliwo szybko się kończy.



Smartgun to ciężki karabin maszynowy, który ma funkcję samonaprowadzania. Sprawdza się na długi i średni dystans. Jego wady to szybkie zużywanie amunicji i duży ciężar – tak duży, że nie biegamy z tą bronią.



Wyrzutnia rakiet – najlepsza broń na opancerzone cele. Pamiętamy, by znajdować się w bezpiecznej odległości od wybuchu. W drugim trybie rakiety same się naprowadzają. Z wyrzutnią nie biegamy.

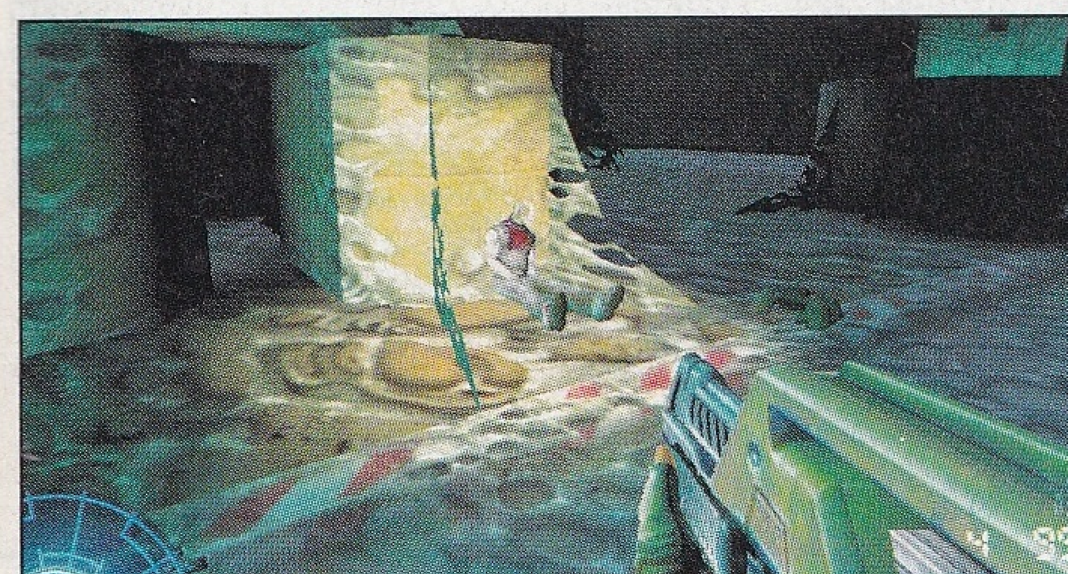


Minigun ma największą siłę ognia. Przeciwpancerne pociski z łatwością rozbijają ciężki pancerz Pretorianina. Zanim zaczynamy strzelać, minigun musi się jednak rozpędzić. Nie da się biegać z tą bronią.

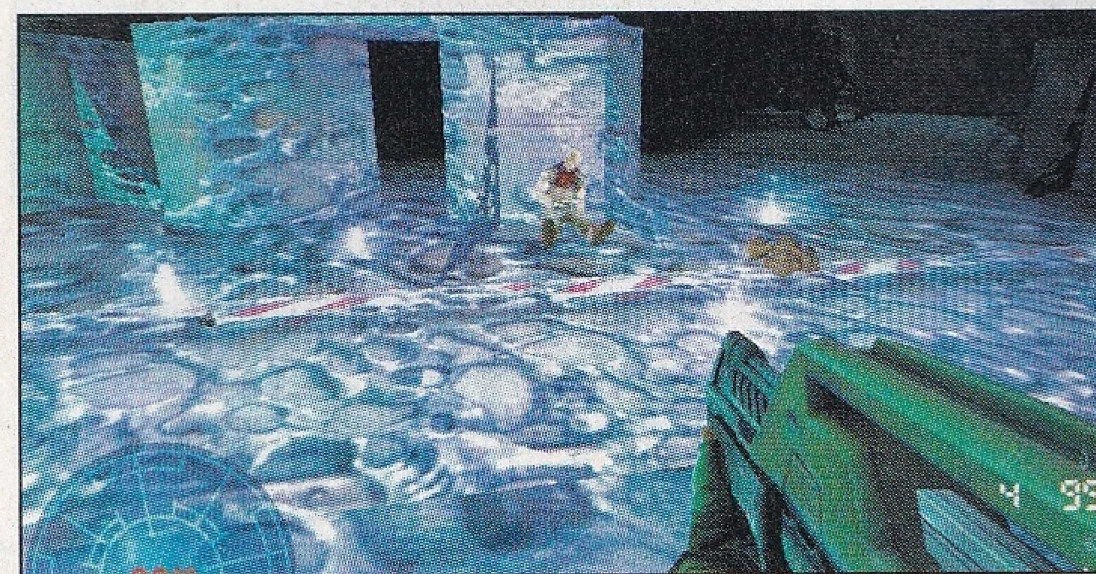


Railgun – strzelba przyszłości. Wystrzeliwuje pociski z wielką siłą i szybkością. Jedno trafienie zabija czasem kilku przeciwników. W drugim trybie, snajperskim, przytrzymując klawisz, zbliżamy obraz.

Zapoznajemy się ze sprzętem specjalnym



Lampa zamontowana na ramieniu to nasze główne źródło światła. Zasila ją samoładująca się bateria, którą nosimy przy sobie. Jednak lampa słabo rozjaśnia mrok, więc pomagamy sobie flarami.



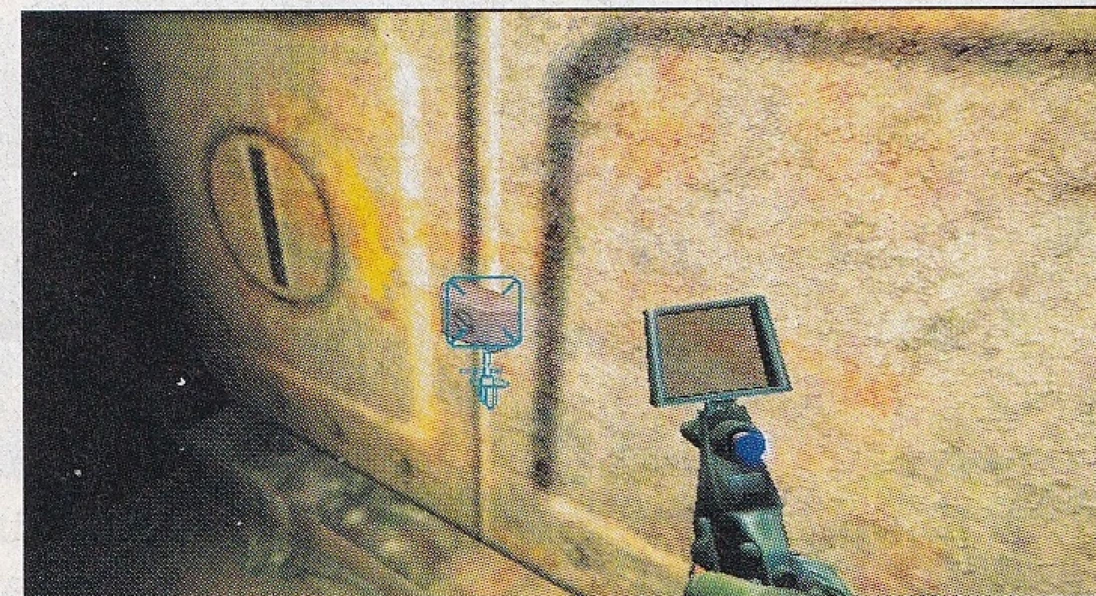
Flary rzucamy, aby rozjaśnić zakątki, do których nie dociera światło lampy. Każda pali się przez 15 sekund. Flar używamy też, gdy jesteśmy atakowani w ciemnościach, bo sama lampa wtedy nie wystarcza.



Noktowizor znajdujemy w dalszej części gry. Rozjaśnia nawet największe ciemności. Niestety ma wiele wad: obraz jest niewyraźny, każde źródło światła nas oślepia i szybko zużywają się baterie.



Wytrych elektroniczny to narzędzie, którym otwieramy zablokowane drzwi, naprawiamy uszkodzone systemy i łamiemy zabezpieczenia. Miejsca, w których używamy zestawu, są zaznaczone ikoną ●.



Spawarka służy do przepalania zamków, kłódek i innych przeszkód blokujących drzwi. Pokonanie blokady trwa około pięciu sekund. Niestety podczas tej czynności jesteśmy całkowicie bezbronni.



Wykrywacz ruchu to przydatne urządzenie wykrywające każdy ruch przed nami. Widzimy na nim ● zbliżających się Obcych i Predatorów, ale również kołyszący się hak czy duże zwierzę.

Aliens versus Predator 2

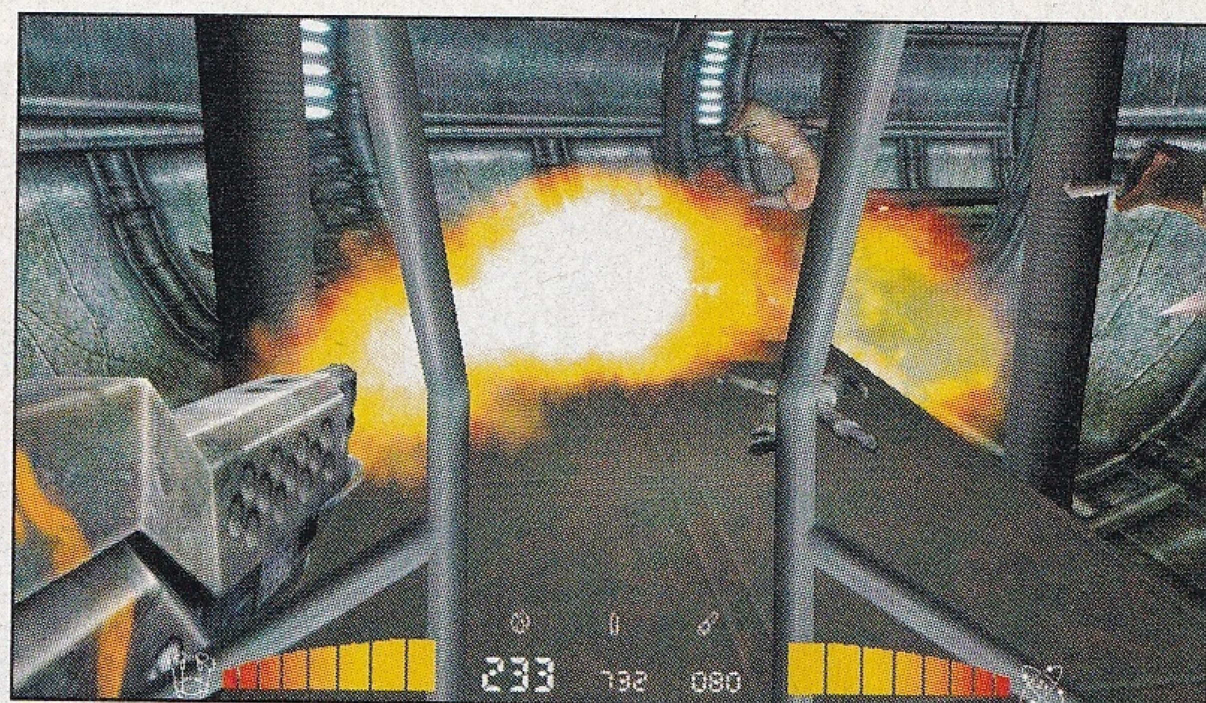
Walczymy jako Marine

Obsługujemy Alice

Pod koniec gry mamy okazję kierować Alice. Ta specjalna zbroja bojowa wyposażona jest w cztery rodzaje broni, zwiększa też naszą szybkość i skoczność. Jako zasilanie wykorzystuje mały reaktor jądrowy. Ładuje on akumulatory, z których czerpana jest energia do silników i laserów zbroi. Akumulatory doładowują się tylko wtedy, gdy przez pewien czas pozostajemy bez ruchu. Z wyładowanymi akumulatorami nie da się biegać.



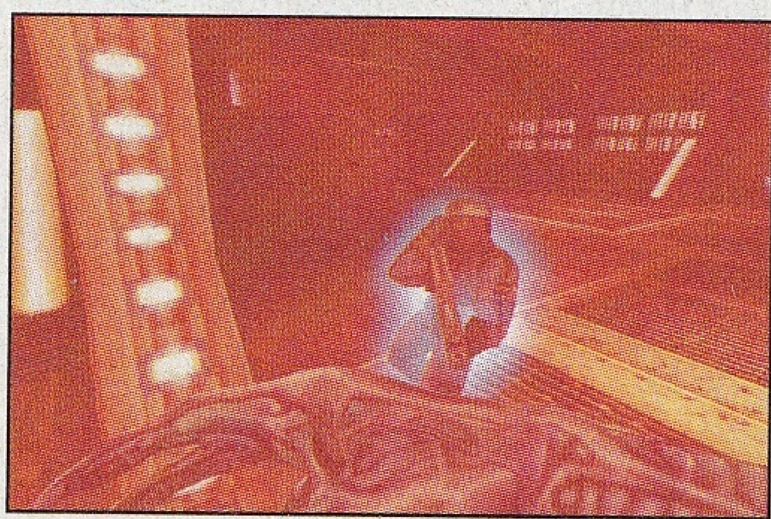
Na prawej ręce Alice zamontowane są dwa miniguny i wyrzutnia rakiet. Karabinów używamy przeciwko celom opancerzonym. Rakietami strzelamy do grup przeciwników.



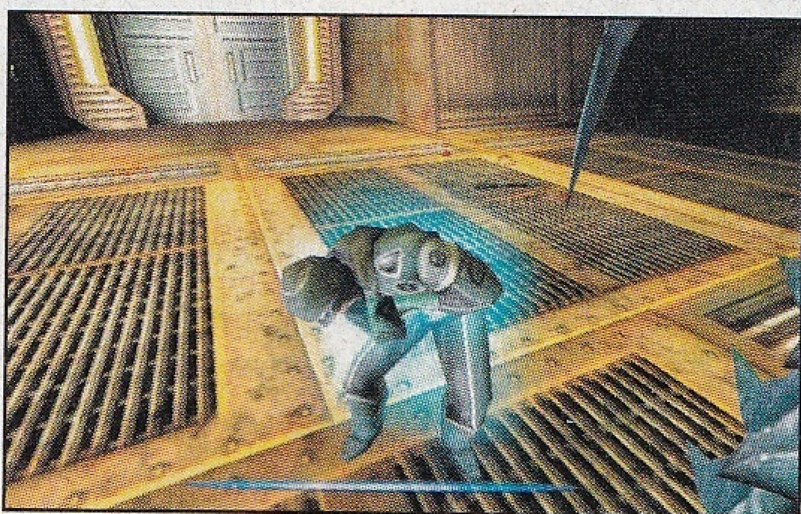
Lewa ręka przenosi miotacz ognia i laser pulsacyjny. Każdy strzał z lasera zużywa energię z akumulatora, więc wykorzystujemy tę broń z uwagą i w miarę potrzeby.

Szalejemy jako Obcy

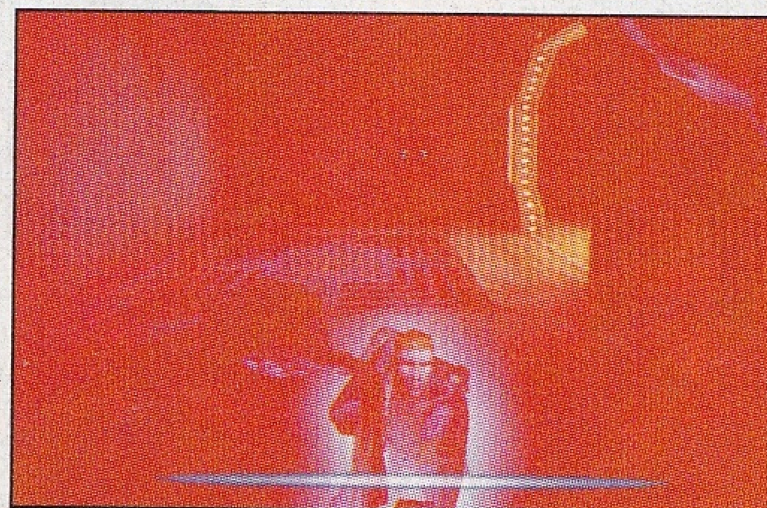
Nietypowe uzbrojenie Obcego



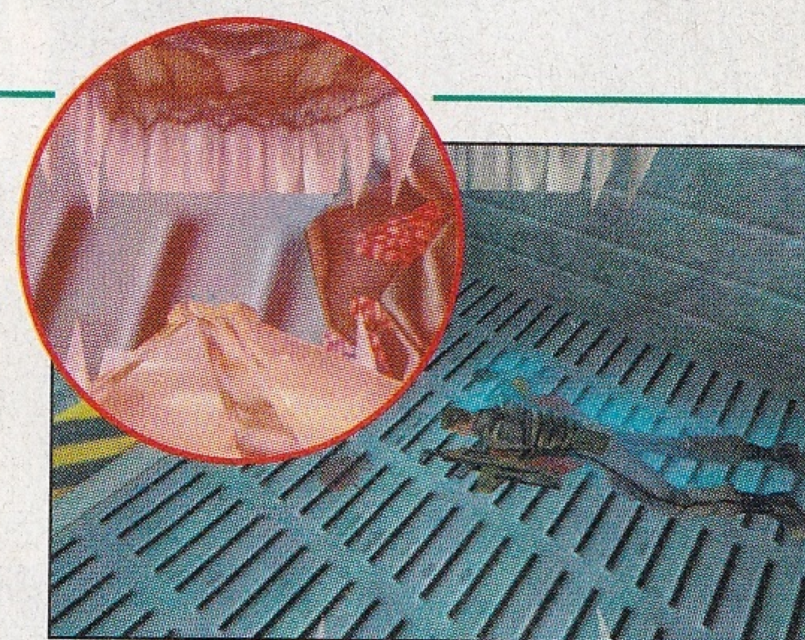
Pazury, potężne, ostre szpony to najczęściej używana broń Obcego. Uderzają z wielką szybkością i siłą, w jednej chwili rozrywając człowieka bez pancerza ochronnego. Wadą pazurów jest mały zasięg.



Ogon wprawdzie powoduje niewielkie obrażenia, ale jego uderzenie ogłusza cel, który przez chwilę stoi nieruchomo. W ten sposób przygotowujemy sobie obiad. Cios ogona niekiedy zabija bardzo osłabionego przeciwnika.

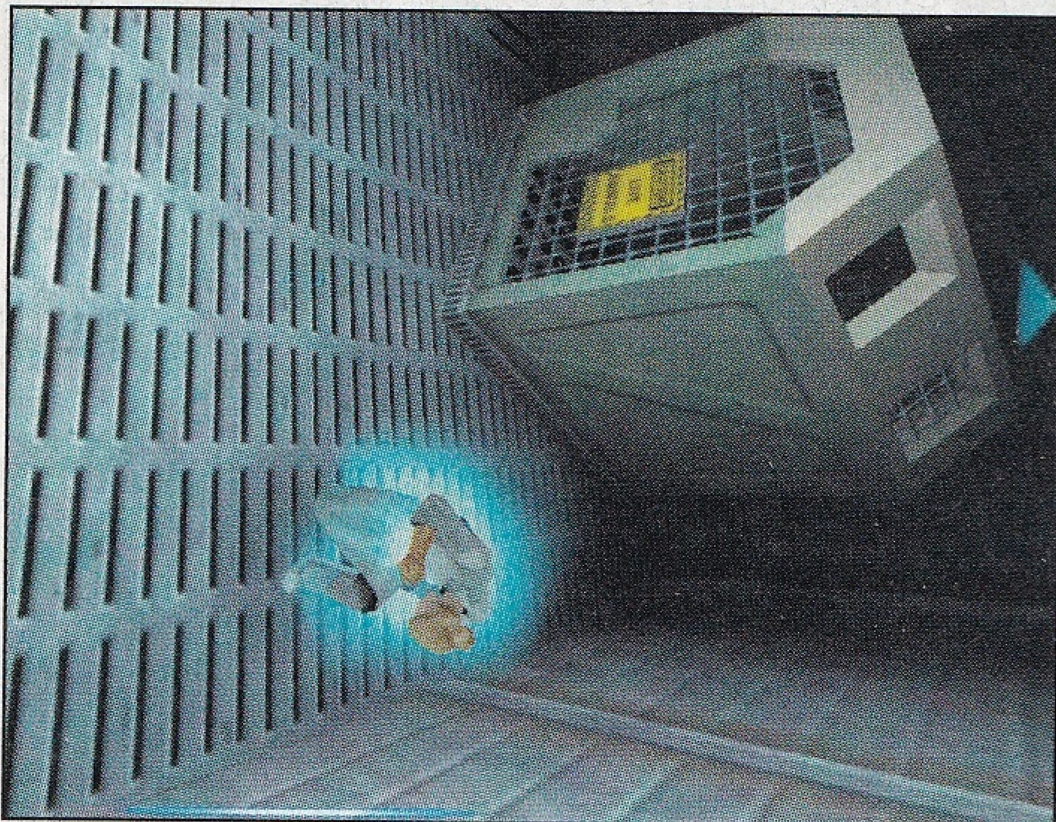


Skok jest specjalnością zwinnego Ksenomorfa. Wykonując długi sus, Obcy nie tylko szybko się przemieszcza, ale również atakuje oddalonego przeciwnika. Trafiony w ten sposób człowiek natychmiast ginie.

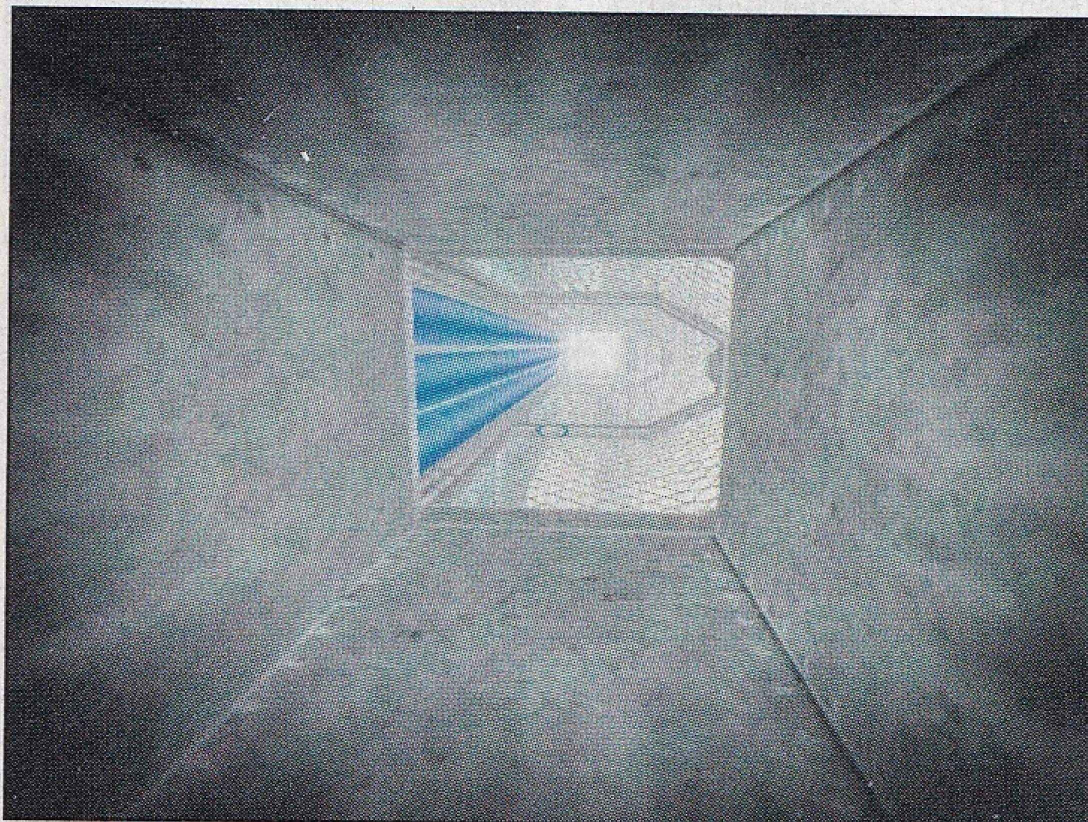


Szczęki służą zarówno do ataku, jak i do odnawiania zdrowia. Gdy celując w głowę przeciwnika, uderzamy szczękami, ofiara ginie natychmiast. Żywe pożywienie jest podstawą diety przerażających Ksenomorfów.

Przydatne umiejętności



Chodzenie po ścianach to podstawowa umiejętność Obcego, którą powinniśmy świetnie opanować. Dzięki temu z łatwością poruszamy się przewodami wentylacyjnymi, po sufitach i ścianach. Atakując z góry, zaskakujemy przeciwników.



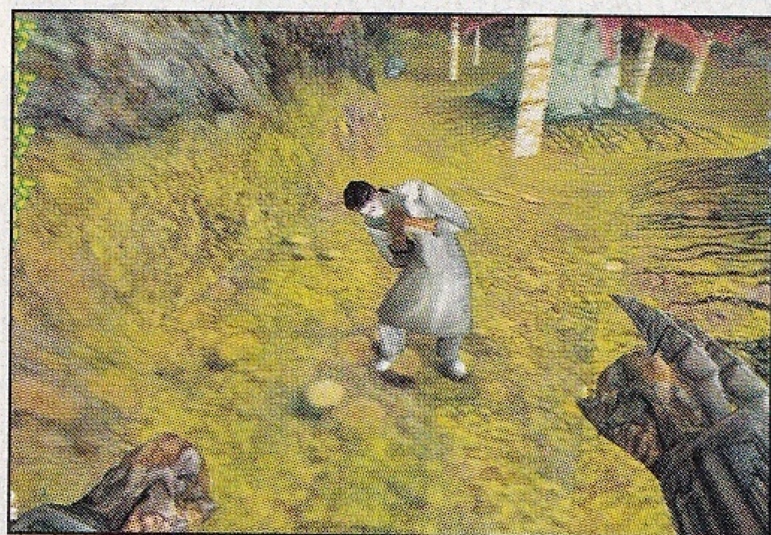
Widzenie w ciemnościach w normalnym trybie to kolejny silny punkt Obcego. Rozpoznaje on zapach rozsiewany przez żywe istoty – nikt się przed nim nie ukryje. W drugim trybie, nawigacyjnym, widzimy nawet w kompletnych ciemnościach, ale na małą odległość.



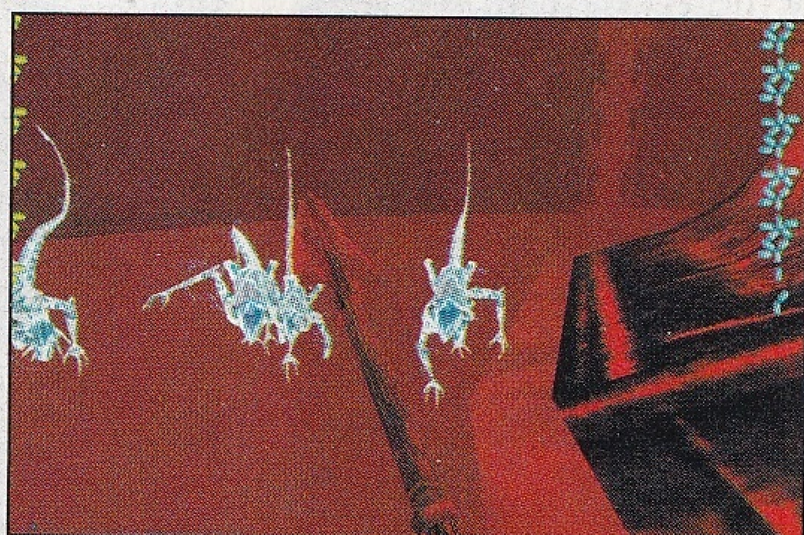
Niszczenie drzwi jest przydatną umiejętnością, choć Obcy rozbija tylko niektóre drzwi. Podchodzimy do nich i kilkoma uderzeniami zamieniamy przeszkodę w kupę poskręcanego metalu. Nie radzimy sobie jednak z grubymi metalowymi zaporami.

Zdobywamy trofea jako Predator

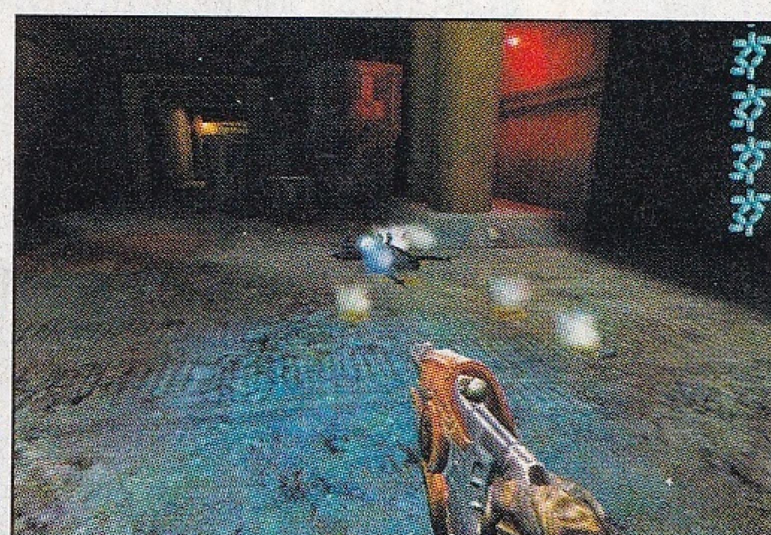
Poznajemy bronie łowcy



Ostrza przymocowane do nadgarstków to podręczna broń każdego Predatora. Atakujemy nimi szybko i silnie, ale niestety działają tylko na niewielką odległość. Za ich pomocą zbieramy nasze cenne trofea myśliwskie.



Włócznia to jedna z najlepszych broni dumnej rasy kosmicznych myśliwych. Jej uderzenie zadaje potężne rany. Cios w głowę automatycznie daje nam trofeum. W drugim trybie ataku zadajemy mocne, mordercze uderzenia z góry.

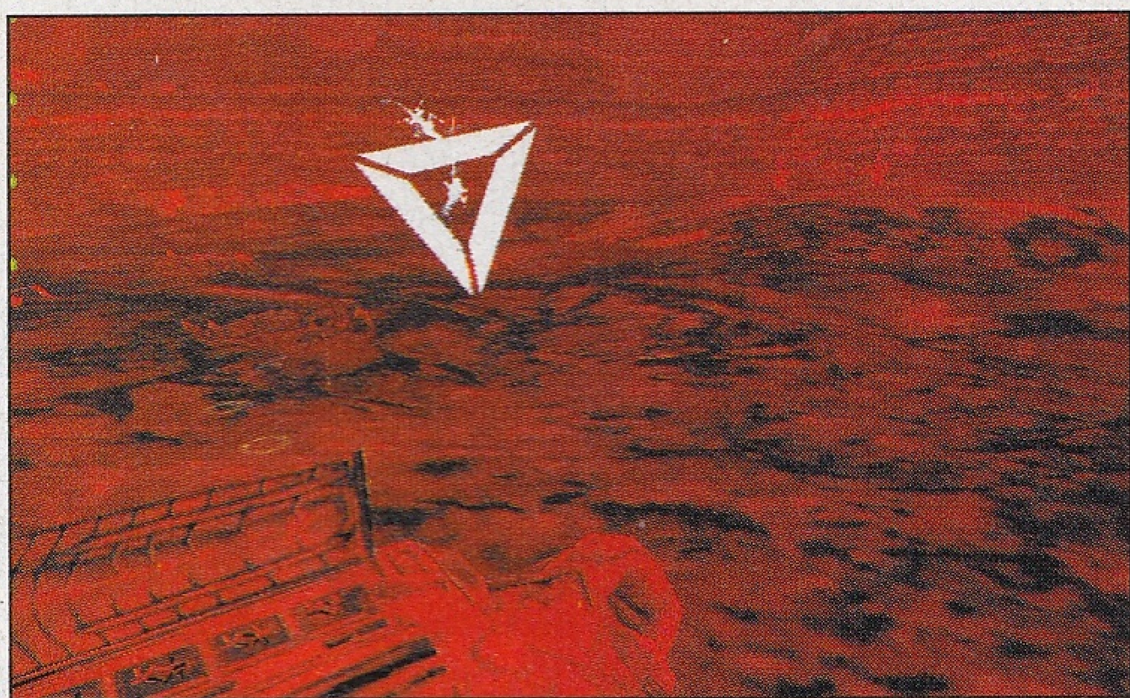


Pistolet energetyczny zużywa zasoby energii. W pierwszym trybie wystrzeliwuje normalny pocisk energetyczny. W drugim trybie pocisk leci po krzywej i eksploduje, oszałamiając wszystkich wrogów w pobliżu.



Miotacz harpunów to dziwna broń strzelająca kilkudziesięciocentymetrowymi oszczepami. W drugim trybie działania wystrzeliwuje aż trzy włócznie naraz. Pamiętamy, aby pozbierać potem amunicję!

Zdobywamy trofea jako Predator



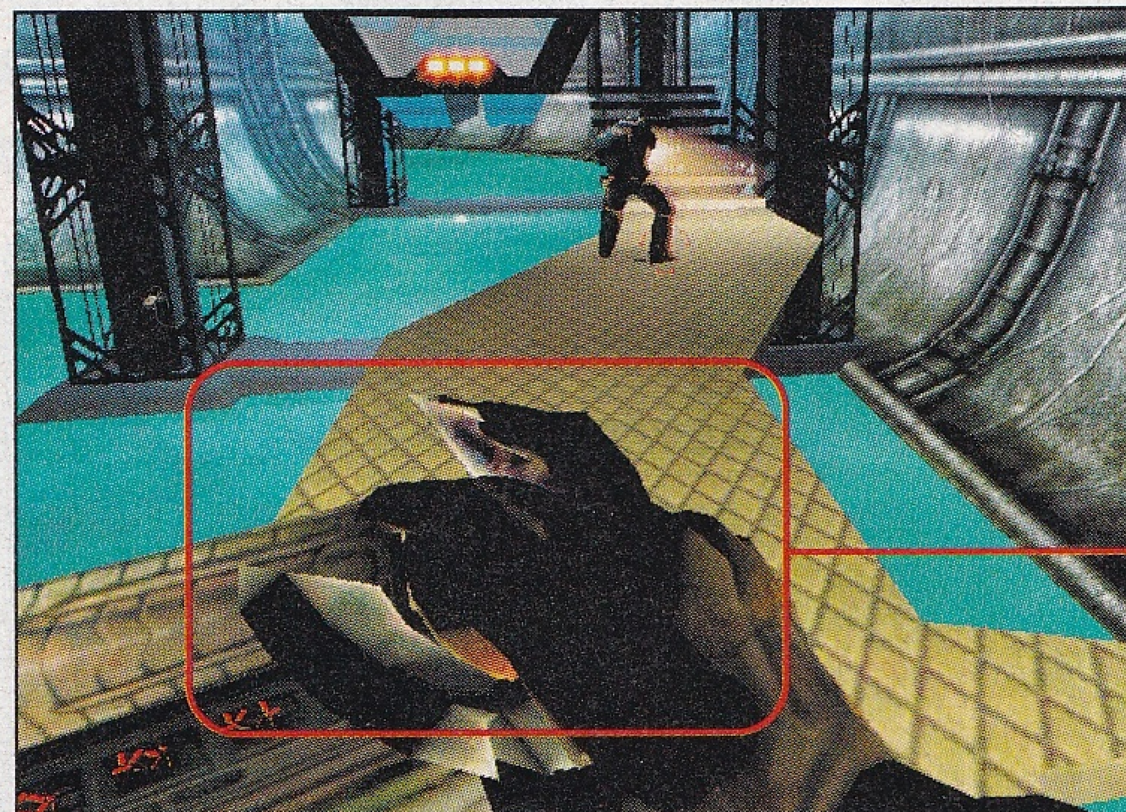
Miotacz plazmowy to zamontowane na ramieniu działko, które automatycznie naprowadza się na cel. Do strzału wymaga energii. Sami ustalamy, ile chcemy jej jednorazowo przeznaczyć. Użycie miotacza likwiduje efekt niewidzialności.



Dysk automatycznie naprowadza się na cel i trafia z niemal stuprocentową dokładnością. Jednak by go użyć, poświęcamy trochę energii. Po skorzystaniu z dysku przestajemy być też niewidzialni i stajemy się łatwym celem dla naszych zajadłych wrogów – ludzi.



Miotacz sieci – ta niezwykła broń wystrzeliwuje mocną, stalową sieć, która unieruchamia cel. Ofiara uwalnia się jedynie, jeśli przetnie ją nożem lub pazurami. Skrępowany przeciwnik jest zdany na naszą łaskę. Korzystamy z tego, aby łatwo zdobyć kolejne trofeum myśliwskie. A im więcej ich mamy – tym lepiej!



Zdalne bomby to niewielkie dyski, które wbijają się w każdy materiał, a gdy włączamy drugi tryb strzelania, eksplodują. Ta potężna broń doskonale nadaje się do zastawiania pułapek na Obcych oraz ludzi. Niestety wybuchają one, także gdy nie odpalamy ich przez zbyt długi czas.

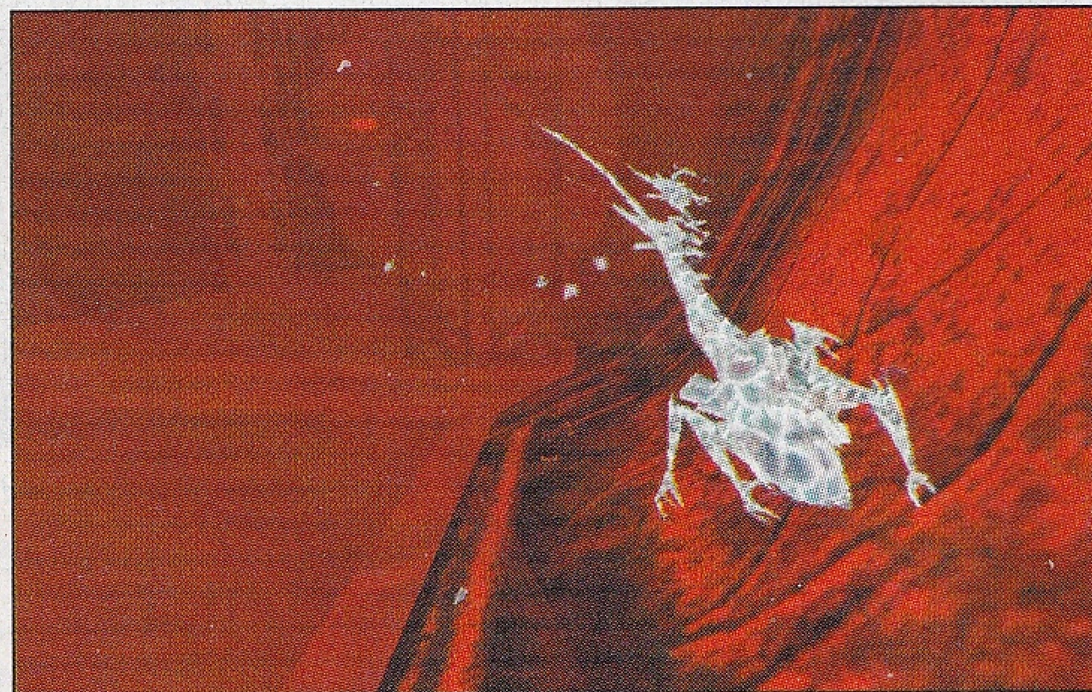
Korzystamy z maski



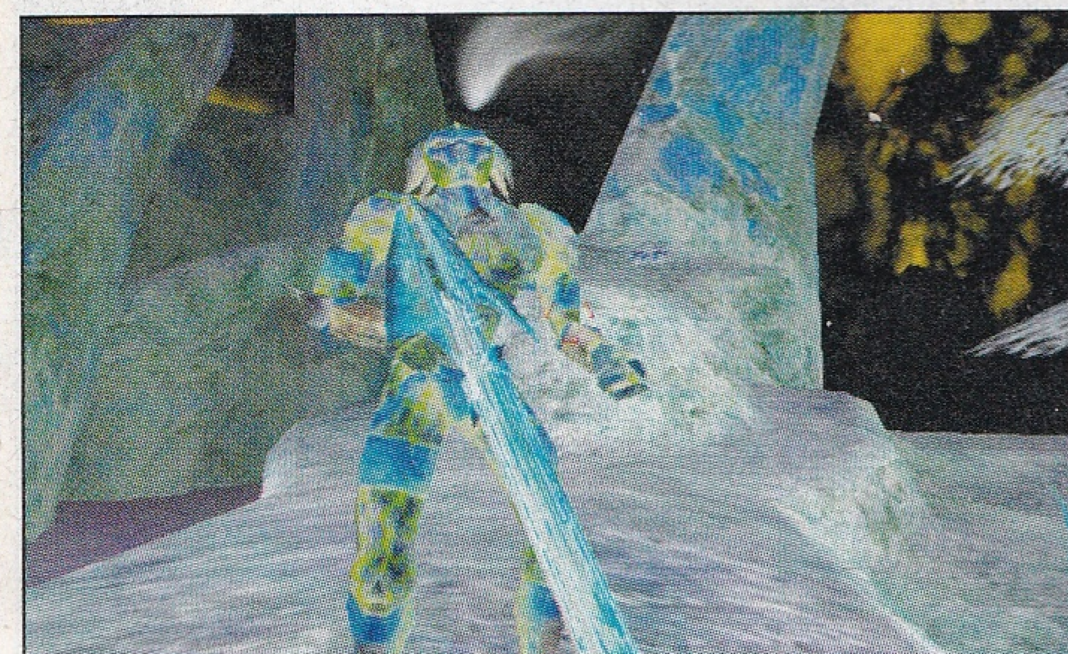
Normalny tryb widzenia – w podstawowym trybie Predator widzi tak jak Marine. Widoczność jest duża, ale cele nie są namierzane. W niektórych sytuacjach najlepiej rozglądać się, wykorzystując właśnie ten tryb widzenia.



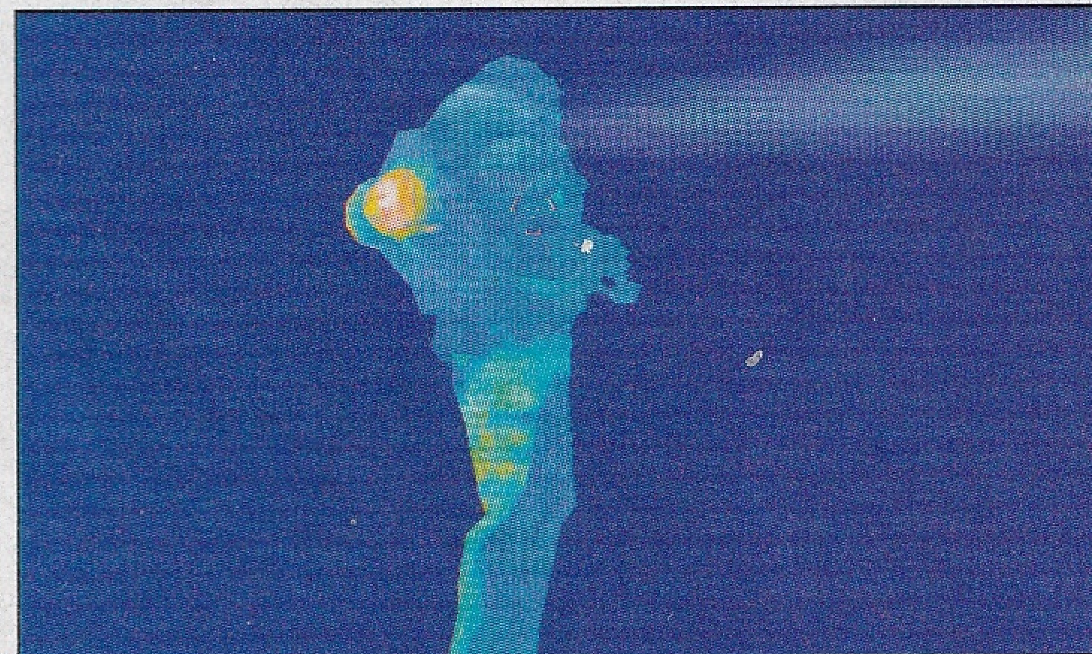
Maska w trybie termicznym służy do śledzenia ludzi. Stają się widoczni jak na dłoni i namierzamy ich naszą bronią. Choć taki sposób patrzenia działa jak noktowizor, to jednak widoczność jest bardzo ograniczona i łatwo wpadamy w dziury.



Maska w trybie elektromagnetycznym doskonale wyróżnia z tła Ksenomorfy. Podświetlone na biało stają się łatwym celem dla naszej broni. Ten tryb umożliwia również widzenie w ciemnościach, ale kontury otoczenia są zatarte i niewyraźne.

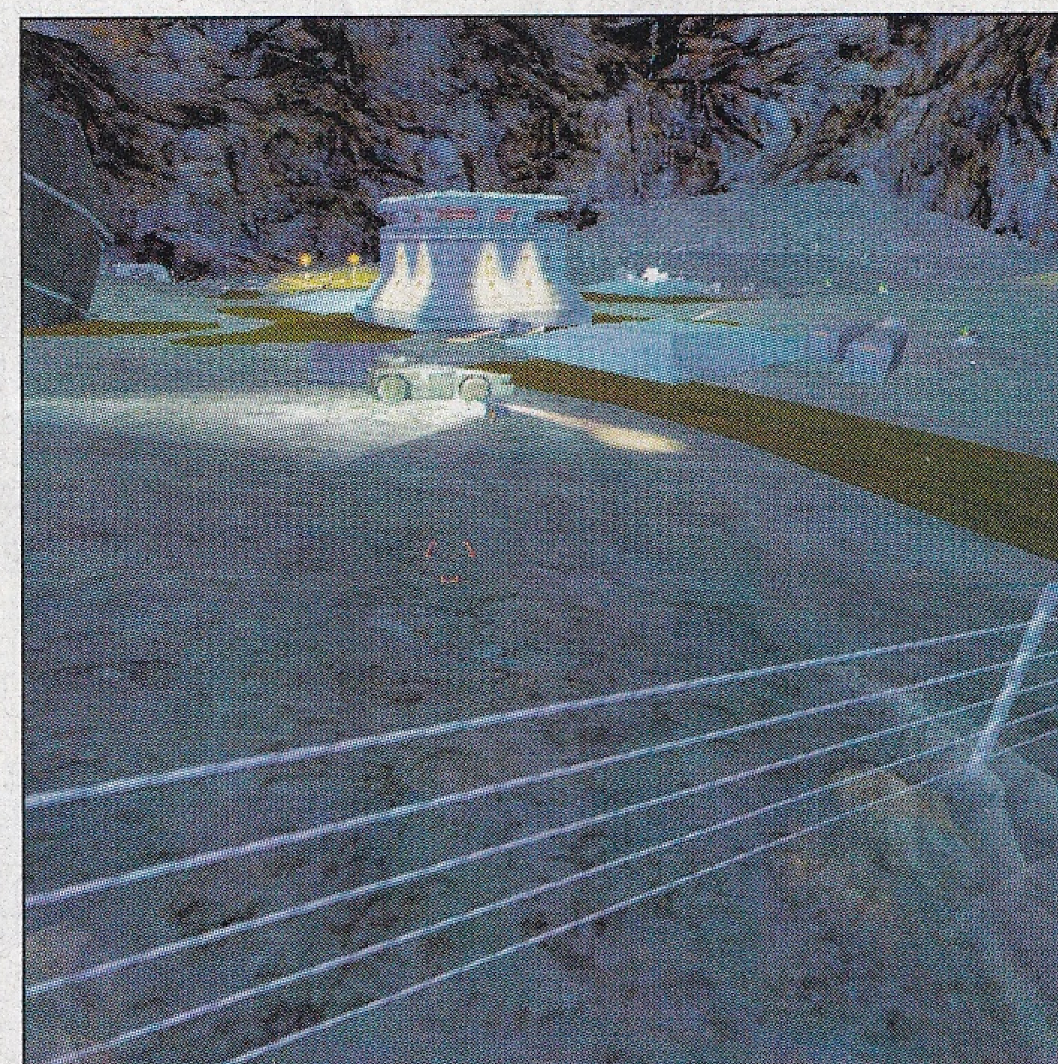


Maska w trybie nawigacyjnym, jak wskazuje nazwa, służy do orientowania się w ciemnych pomieszczeniach, gdzie widoczność jest ograniczona przez parę czy dym. Dodatkowo widzimy wtedy innych Predatorów, nawet jeśli są zakamuflowani.



Przybliżanie obrazu o trzech stopniach powiększenia to pożyteczna funkcja maski Predatora. Dzięki niej spokojnie celujemy w miejsce, w którym zadamy najwięcej obrażeń. Nigdy jednak nie walczymy wręcz, mając włączone przybliżenie – to samobójstwo.

Specjalne umiejętności Predatorów



Superskok – gdy wciskamy klawisz odpowiadający za kucnięcie, a zaraz potem wykonujemy skok, Predator wybija się wyjątkowo wysoko. Dzięki temu błyskawicznie uciekamy spod ognia wroga, dostajemy się w niedostępne miejsca i sprawnie przemieszczamy po okolicy.



Zbieranie trofeów to cel życia każdego prawdziwego Predatora. Aby pobrać od naszej ofiary myśliwskie pamiątki, wybieramy włócznię lub podwójne ostrza, nakierowujemy przyrząd na głowę naszego celu i uderzamy. W wypadku ostrzy wybieramy drugi tryb ataku.

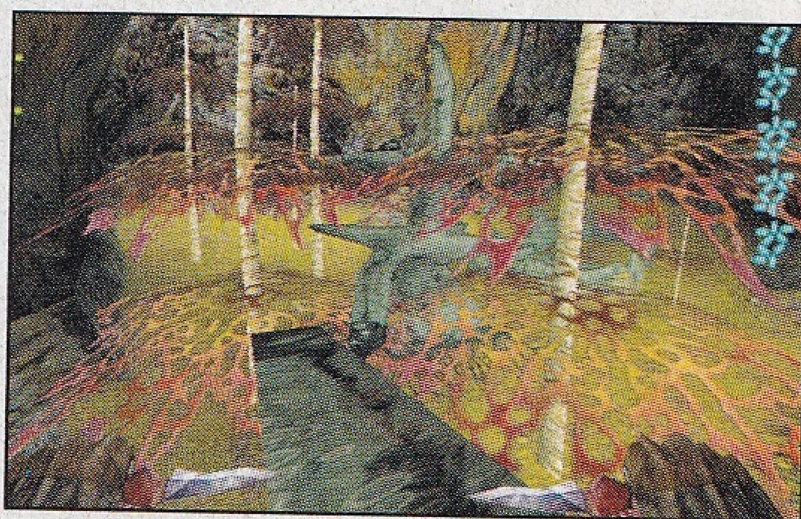
Aliens versus Predator 2

Zdobywamy trofea jako Predator

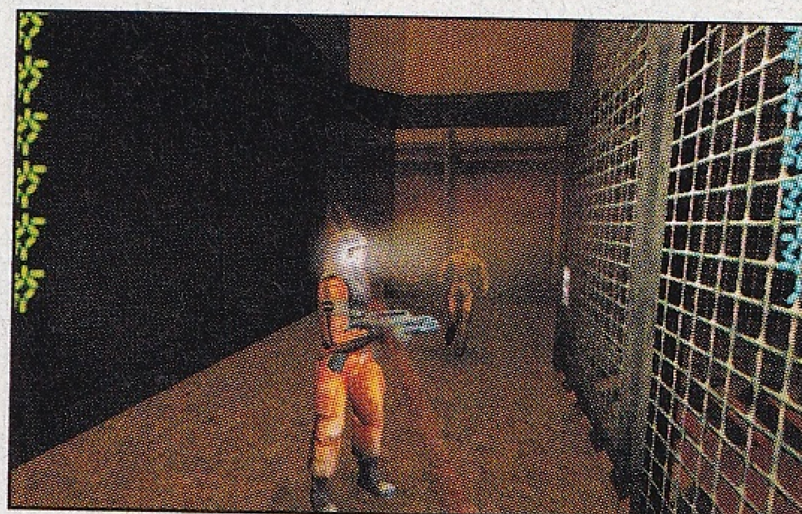
Obsługujemy sprzęt specjalny



Przenośny generator energii to urządzenie, które doładowuje akumulatory zasilające naszą broń, kamuflaż i zestaw leczący. Niestety ładowaniu towarzyszą jasne wyładowania zdradzające naszą pozycję. Przestaje również działać kamuflaż.



Zestaw leczący jest jedynym sposobem na podreperowanie zdrowia, bo Predator nie zbiera apteczek. Odzyskujemy zdrowie w zamian za energię. Zanim zaczniemy się leczyć, szukamy spokojnego miejsca, bo w trakcie leczenia jesteśmy całkowicie bezbronni.



Kamuflaż termooptyczny to specjalne urządzenie maskujące, które chroni nas przed wzrokiem ludzi, ale nie androidów. Korzysta ono z energii. Włączenie go powoduje zakłócenie wszystkich trybów widzenia prócz normalnego. Woda sprawia, że kamuflaż się wyłącza.



Wytrych elektroniczny – kolejne narzędzie ukryte w nadgarstkach Predatora. Działa na podobnej zasadzie co zestaw używany przez Marine'a.

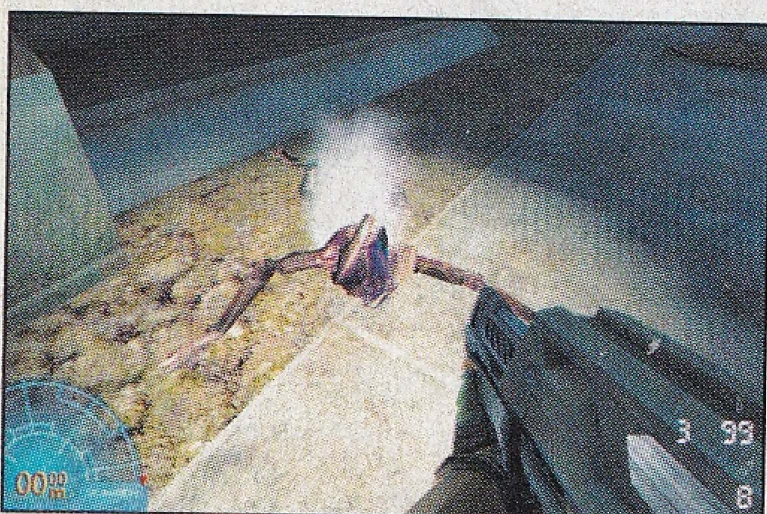
Podstawy przetrwania w ośmiu punktach



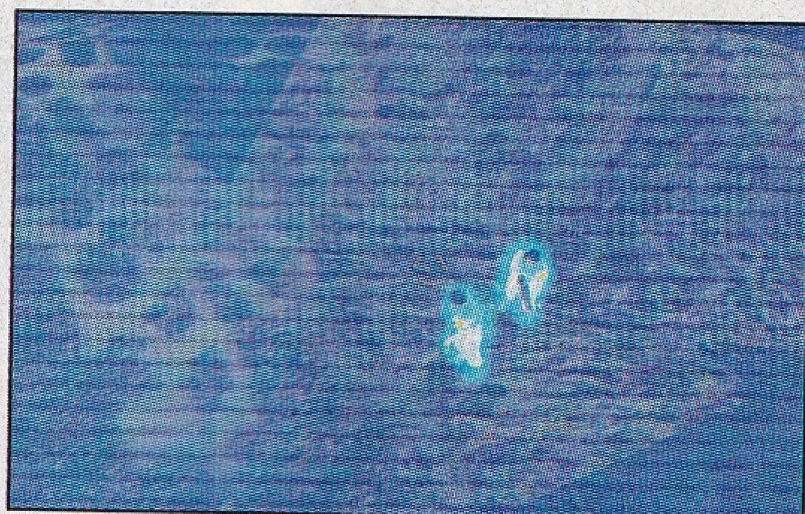
1 Krew obcego to kwas. Jeśli Ksenomorf podchodzi do nas blisko, nawet po śmierci rani nas. Dlatego staramy się nie dopuszczać do takich sytuacji i cofamy się.



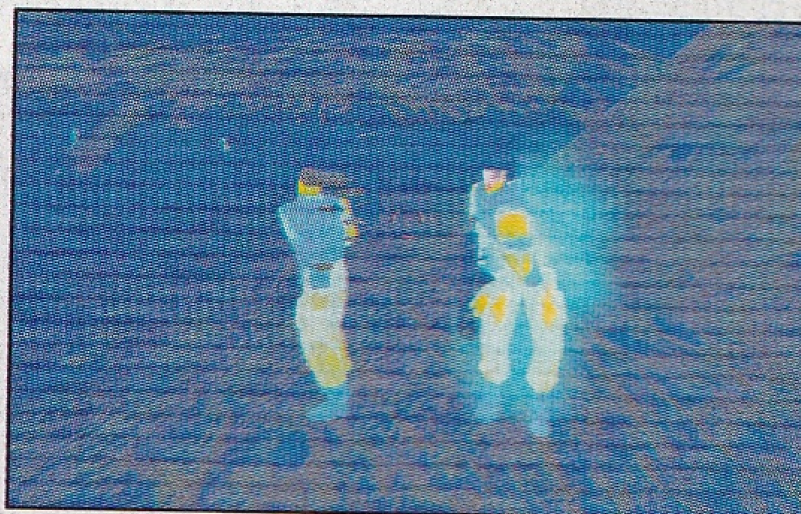
2 Cały czas obserwujemy wykrywacz ruchu. Ostrzega nas przed niebezpieczeństwem, ale niekiedy również wprowadza w błąd, wykrywając niegroźny ruch.



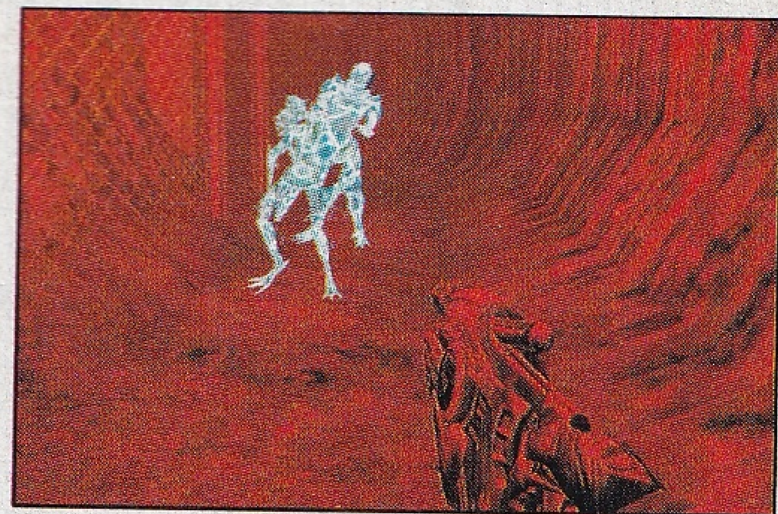
3 Uważamy na zabitych Obcych. Dopóki się zupełnie nie rozpuszczą, pozostają niebezpieczni dla ludzi – parzą nas! Dlatego przeskakujemy nad ich ciałami.



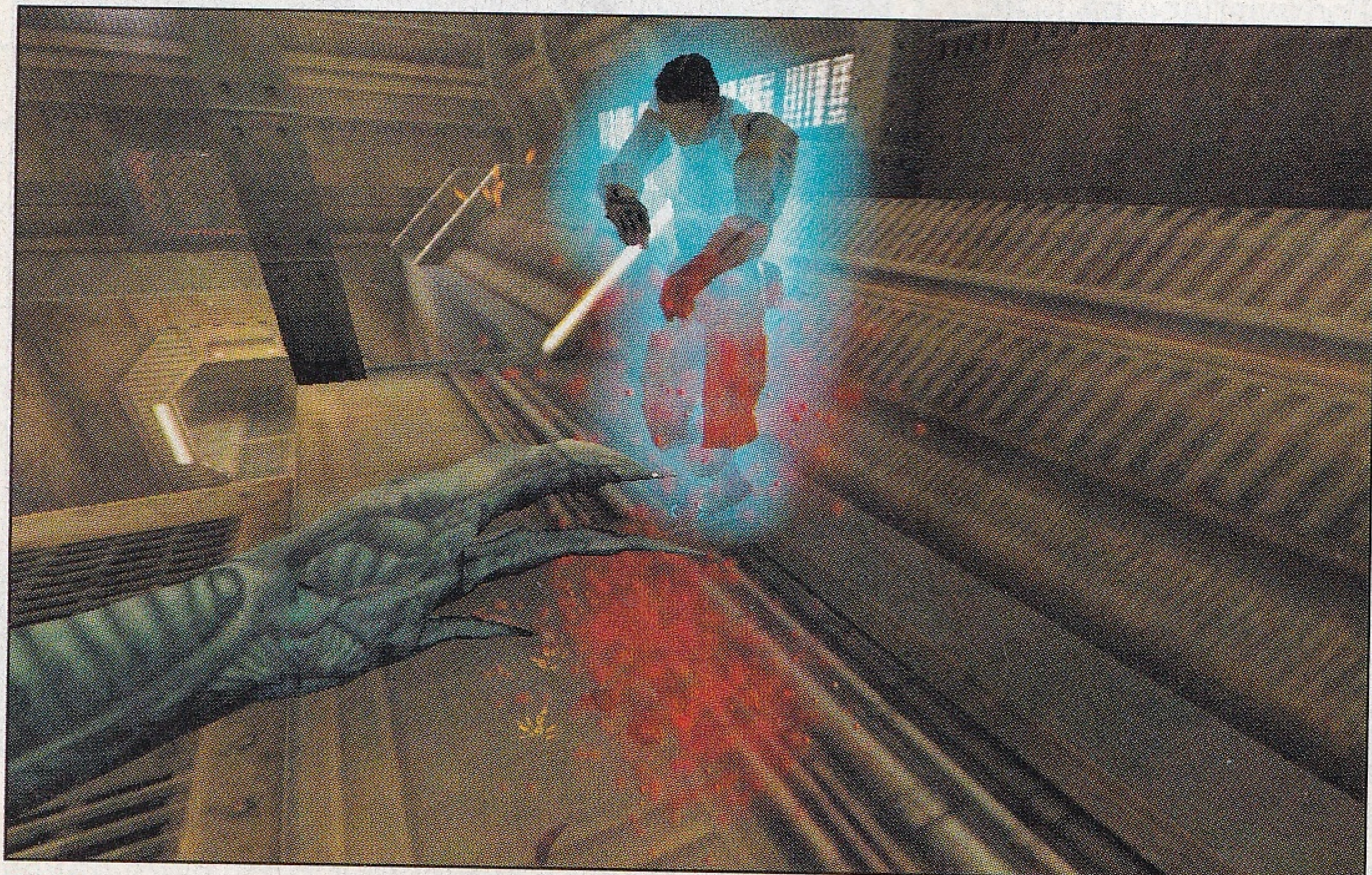
4 Jako Predator cicho podkradamy się do przeciwnika. Włączamy maskowanie, kucamy i czekamy na moment, gdy wróg podchodzi bliżej. Wtedy błyskawicznie skaczemy i atakujemy.



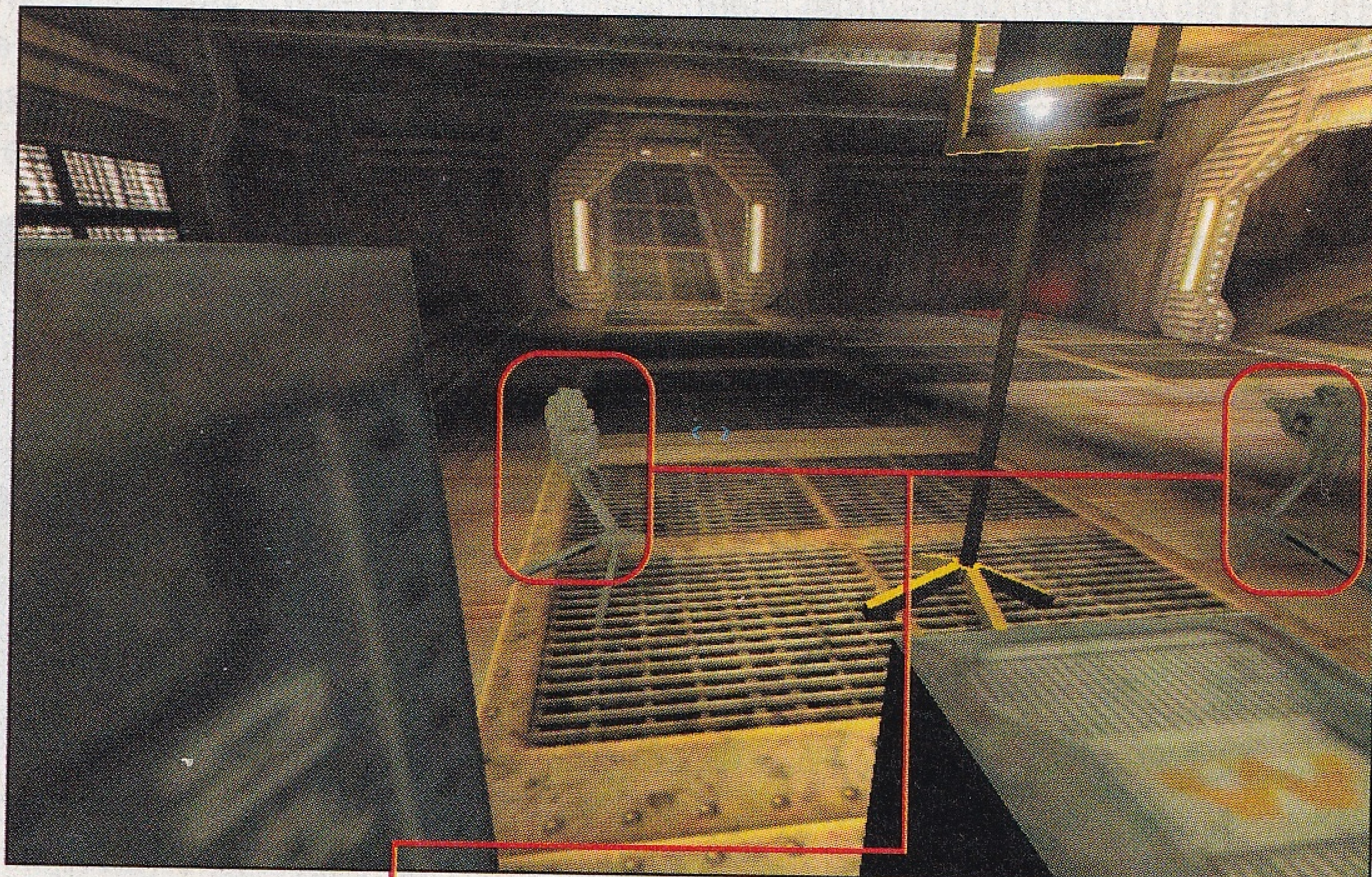
5 Jeśli wskakujemy w sam środek grupy ludzi, wywołujemy zamieszanie. Wykorzystujemy je, szybko tnąc włócznią. Jeśli zostajemy namierzeni, uciekamy i czekamy na okazję.



6 Jako Predator walczymy z Ksenomorfami głównie włócznią, pistoletem i miotaczem plazmy. Wytrzymujemy kilka ciosów Obcego, ale staramy się utrzymać od niego dystans.



7 Obcy jest szybki. Wykorzystujemy ten fakt, wykonując błyskawiczne ataki na grupki wrogów. Używamy specjalnego skoku, aby szybko znaleźć się jak najbliżej smakowitego jedzenia.



8 Działka strażnicze ● to nasz największy wróg. Zabijają w ciągu sekundy, ale na szczęście nie obracają się. Dlatego zawsze staramy się je zachodzić od tyłu. Wtedy niszczymy je bez trudu.

Schizm
Prawdziwe wyzwanie

Gra przygodowa na PC | Druga część poradnika GIER doprowadza nas do szczęśliwego zakończenia: dwójka pilotów odkrywa tajemnicę planety Argilus

Część pierwsza poradnika w numerze 12/2001, test gry w numerze 11/2000

PRZEWODNIK – DOKOŃCZENIE

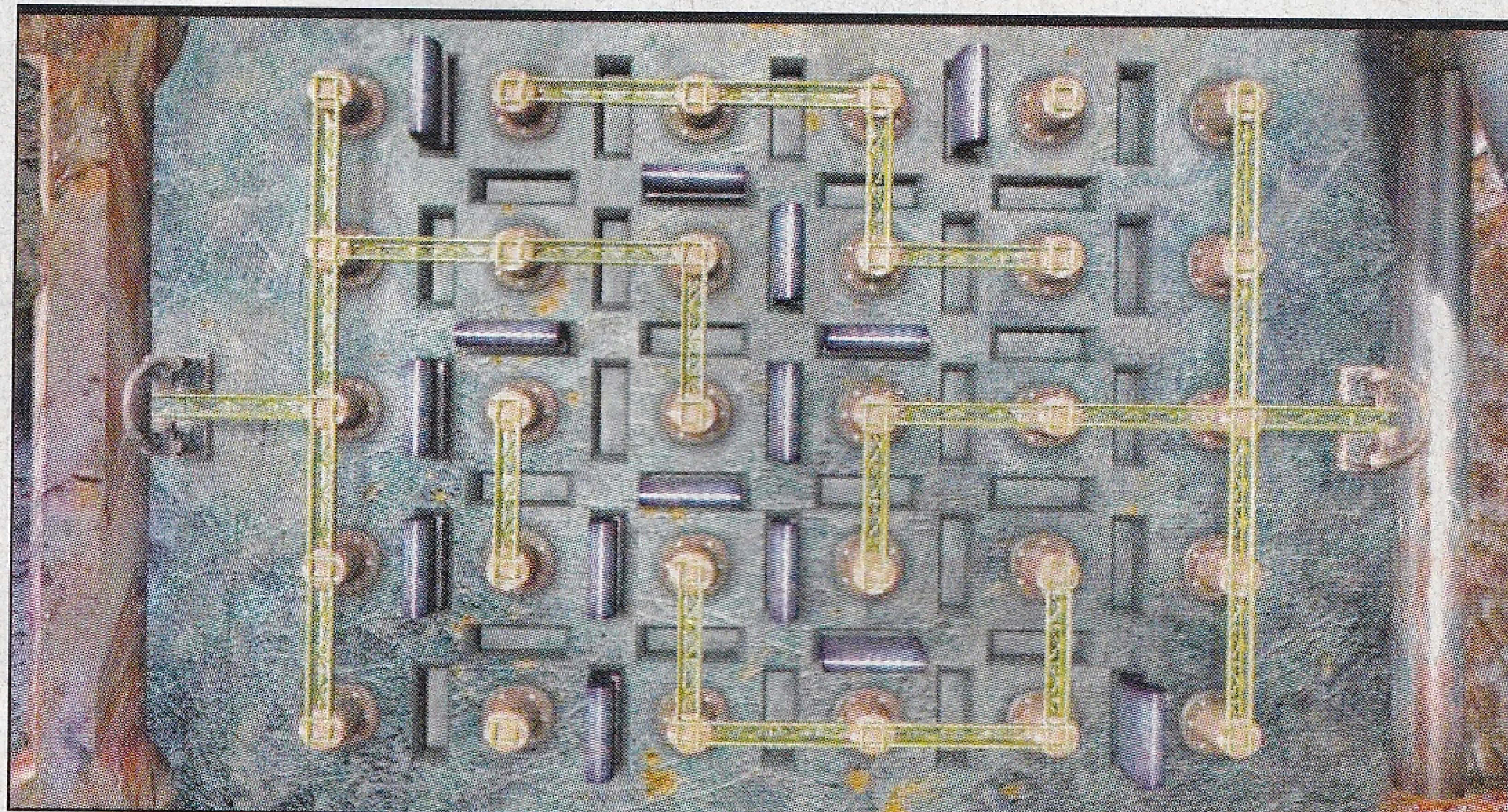
Zwiedzamy Strefę Matii



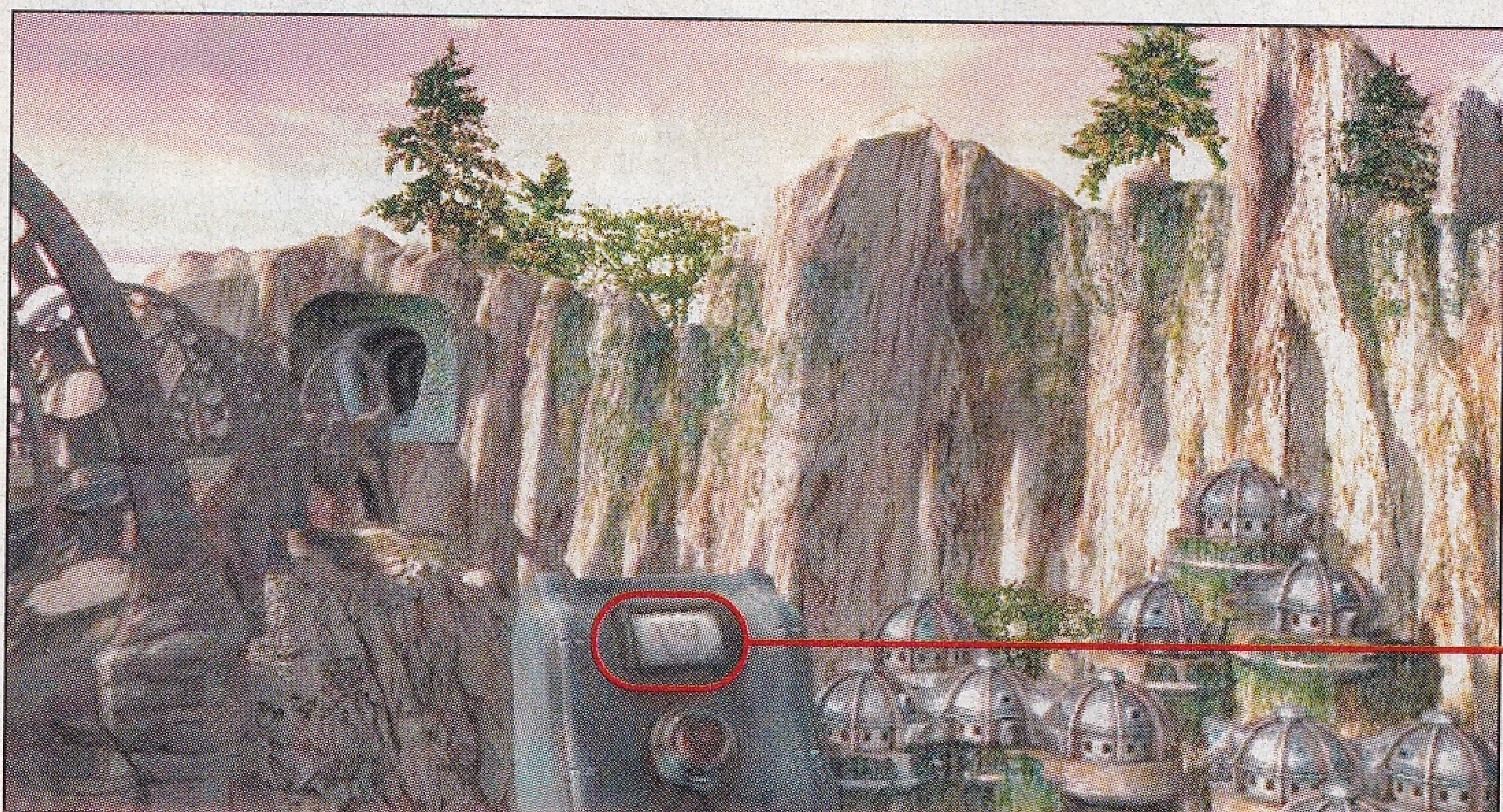
64 Przechodzimy przez zakratowane wrota. Jesteśmy w windzie. Gałka ● wyznacza, na który z czterech poziomów jedziemy. Teraz jesteśmy na czwartym – zjeżdżamy jeden poziom niżej.



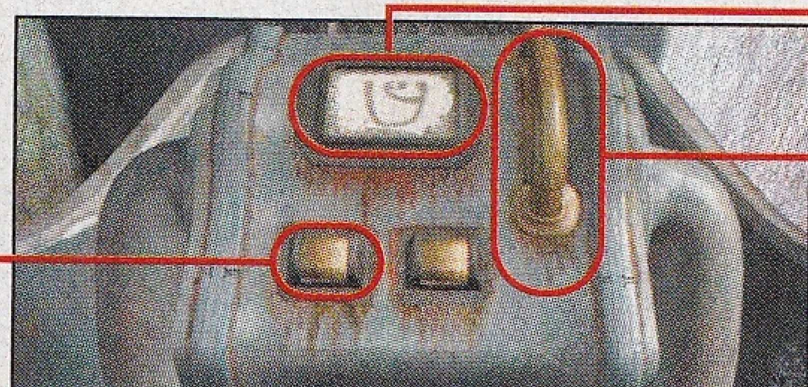
65 Wychodzimy z windy i idziemy jedyną dostępną drogą przed siebie, aż docieramy do drzwi. Są zamknięte. Idziemy dalej i natykamy się na kolejne drzwi. Te są otwarte. **Uwaga:** Spisujemy z nich symbole.



66 Przechodzimy przez otwarte drzwi i po przejściu korytarza idziemy w prawo. Na ścianie jest panel z grą logiczną. Uruchamiamy ją. Mamy zbudować przejście z jednej strony na drugą. Niestety nie sposób podać recepty na sukces, bo łamigłówka ma kilka rozwiązań. W dodatku mamy wygrać dwa razy pod rząd.



67 Wracamy przez tunel na drugą stronę. Idziemy w lewo, aż do szyn kolejki. Symbol na słupie ● informuje nas, jaką ikonę powinniśmy wybrać w wózku jeżdżącym po torach, aby tu dojechać. Jako Sam wracamy do okrągłej windy i zjeżdżamy nią na sam dół.



68 Gramy teraz jako Hannah. Obracamy koło ●, aż symbol ● zamienia się w ten, który oglądaliśmy jako Sam na słupie. Uruchamiamy kolejkę przyciskiem ●. Wychodzimy z niej i idziemy do okrągłej windy.



69 Zjeżdżamy na dół. Przełączamy się na Sama i idziemy do ukrytego za rogiem zaworu. Przekręcamy zawór i stoimy w miejscu, bo jeśli się poruszamy, wraca on do poprzedniej pozycji. Przełączamy się na Hannah.



70 Jako Hannah wchodzimy do tunelu naprzeciwko windy. Jesteśmy w więzieniu. Gdyby nie zakręcony zawór, byłoby tu pełno wody. Na szczęście po zamknięciu zaworu możemy podejść do krat. Gdy to robimy, niespodziewanie pojawia się uwięziony naukowiec.

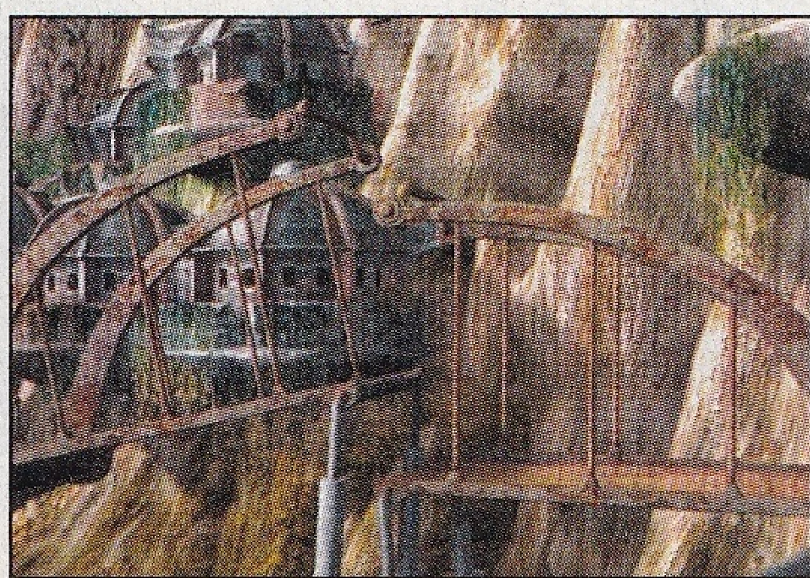


71 Po rozmowie odwracamy się i opuszczamy więzienie. Stajemy między dwoma zaworami przy wejściu do jaskini. Przełączamy się na Sama. Kierujemy się w lewo, aż dochodzimy do przycisku ●. Naciskamy go: most opuszcza się, ale widocznie jest źle dostrojony. Przełączamy się na Hannah.

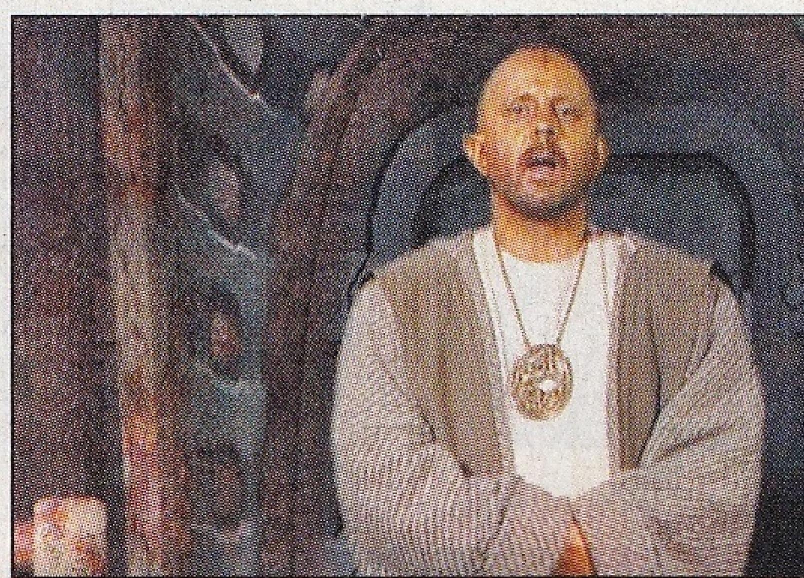
Zwiedzamy Strefę Matii



72 Stajemy między dwoma zaworami przy wejściu do jaskini. Najpierw regulujemy ten, który znajduje się bliżej mostu. Zasada jest taka: Hannah reguluje zawory, a Sam sprawdza efekt, naciskając przycisk.



73 Prawa część mostu po opuszczeniu powinna być pozioma. Jeśli tak jest, odwracamy Hannah i zajmujemy się drugim kołem. Gdy koła są dobrze wyregulowane, cały most po opuszczeniu staje się prosty.

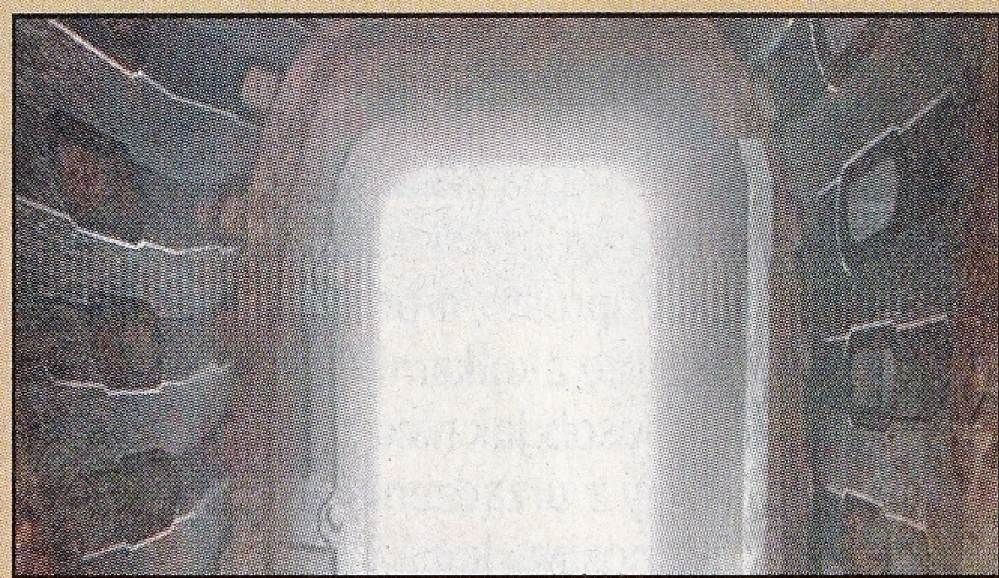


74 Jako Sam przechodzimy przez most. Widzimy domki, o których mówił uwięziony. Nagabuje nas mnich i daje drugą metalową tabliczkę. Aby wykonać zadanie, odkrywamy sekret budynków. ➔ Wchodzimy do domów



75 Jest ciemno. Idziemy do mostu. Spotykamy zjawę kobiety. Spogląda ona na coś w górze – podążamy za jej wzrokiem i odkrywamy jarzące się konstrukcje. Zapamiętujemy, które z nich są uniesione.

Wchodzimy do domów

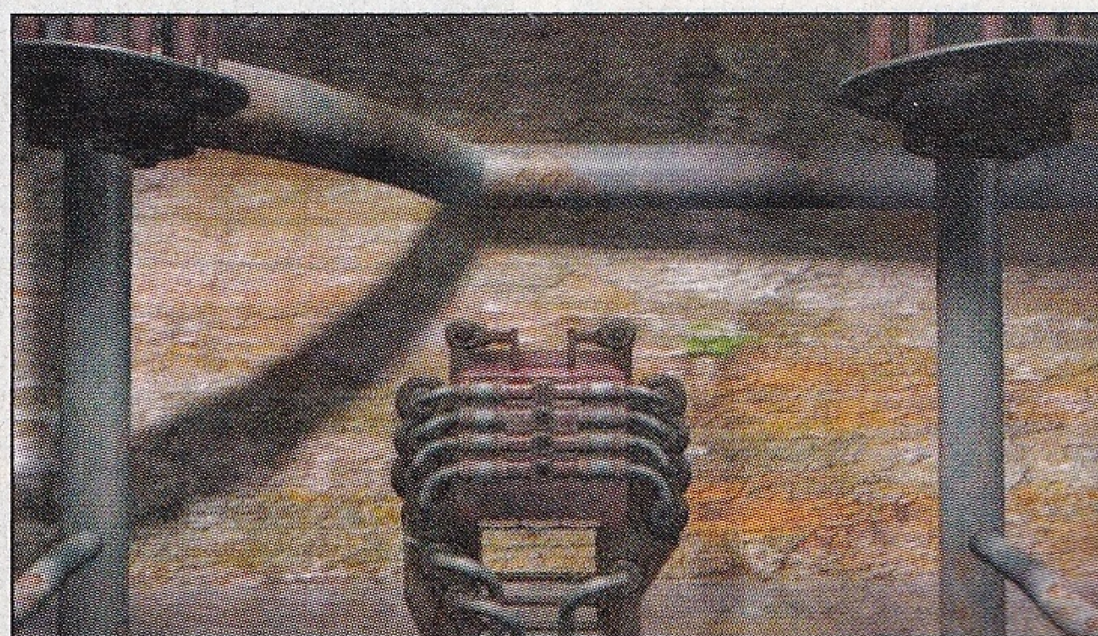


Cel: Odwiedzamy domy w odpowiedniej kolejności i dzięki temu przenosimy się do innego wymiaru tego samego świata.

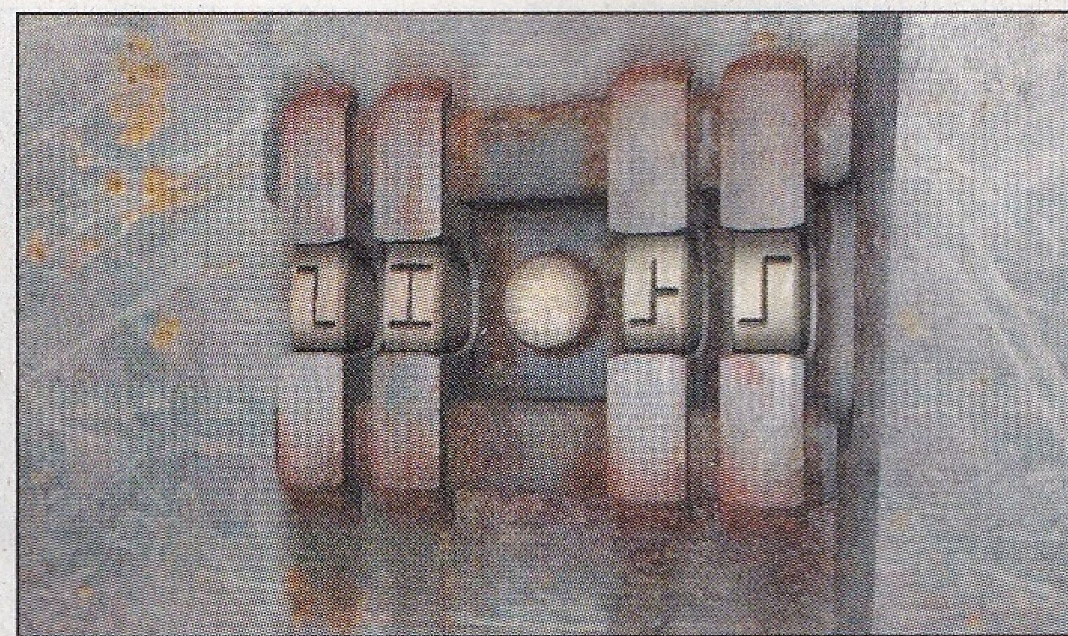
O co chodzi: Naukowiec w więzieniu wspominał, że do każdego domu należy wejść dwa razy, ale tylko raz wyjść. Wykorzystujemy fakt, że pomiędzy domami można się teleportować. Jeśli coś nam się myli, wchodzimy do domu centralnego, a potem zaczynamy zabawę od początku.

Rozwiązanie: Numerujemy domy od lewej do prawej jako 1, 2, 3, 4 i teraz:

- Wchodzimy do domu 2 i wychodzimy w domu centralnym
- Wchodzimy do domu 4 i wychodzimy w domu 1
- Wchodzimy do domu 1 i wychodzimy w domu centralnym
- Wchodzimy do domu 1 i wychodzimy w domu 3
- Wchodzimy do domu 3 i wychodzimy w domu centralnym
- Wchodzimy do domu 3 i wychodzimy w domu 2
- Wchodzimy do domu 4 i wychodzimy w domu 4
- Wchodzimy do domu 2 i wychodzimy w domu centralnym



76 Odwracamy się i wchodzimy do domku centralnego, aby wrócić do poprzedniej rzeczywistości. Ponownie kierujemy się do więzienia, ale tym razem nie interesuje nas cela, tylko mechanizm po lewej stronie. ➔ Odkrywamy kod

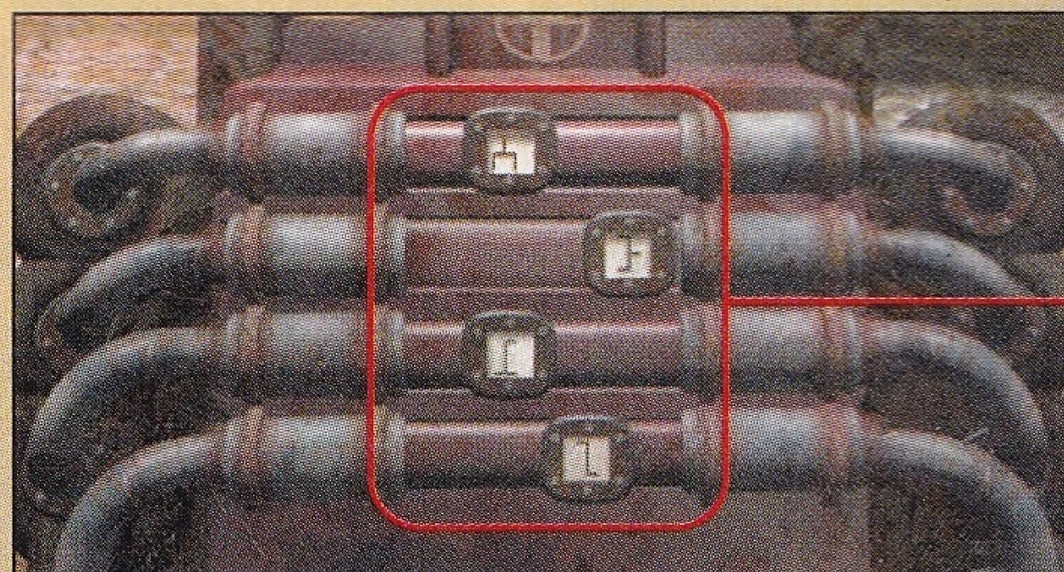


77 Opuszczamy więzienie i wjeżdżamy windą na trzeci poziom. Idziemy do zamkniętych drzwi, na zamku kodowym wykręcamy zdobyte niedawno symbole. Naciskamy odpowiedni guzik i przechodzimy przez drzwi.

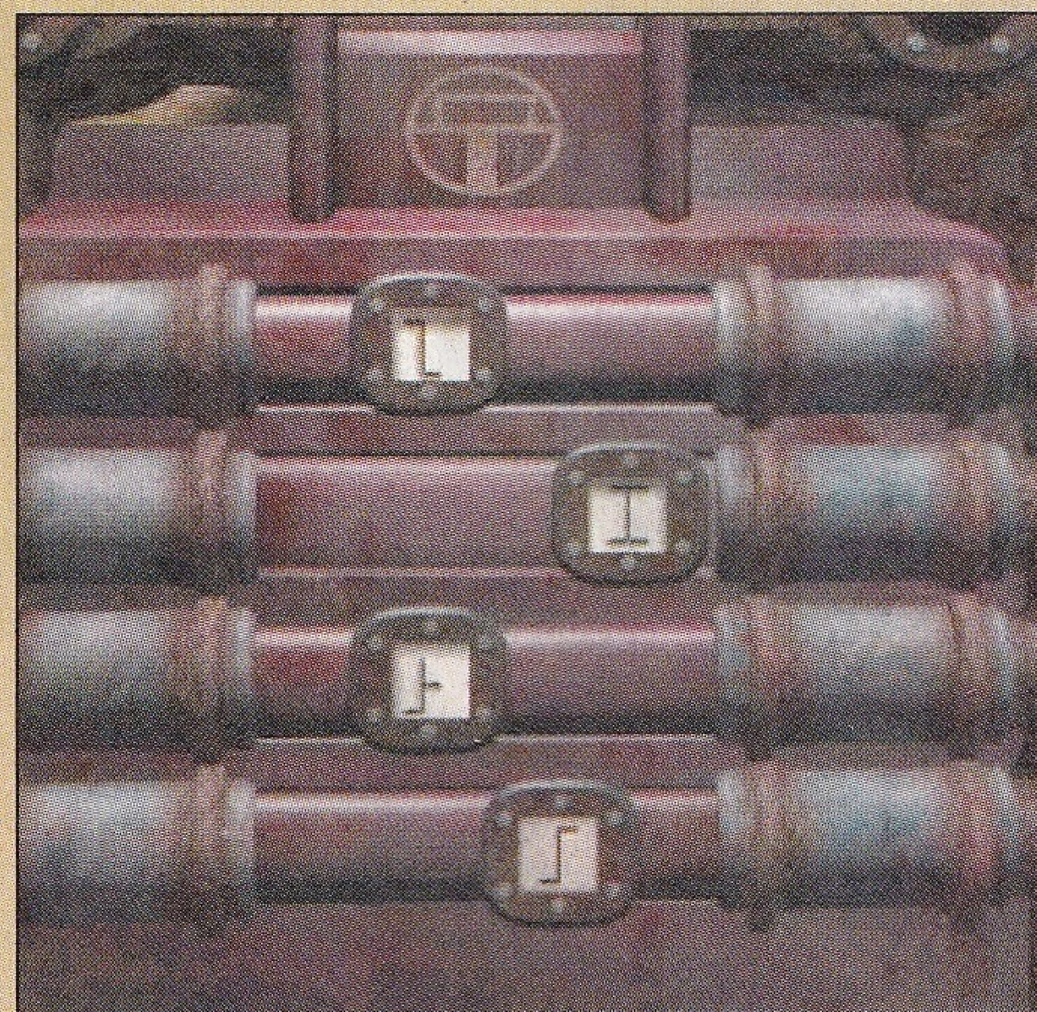
Odkrywamy kod

Cel: Za pomocą urządzenia odkrywamy kod otwierający zamknięte drzwi.

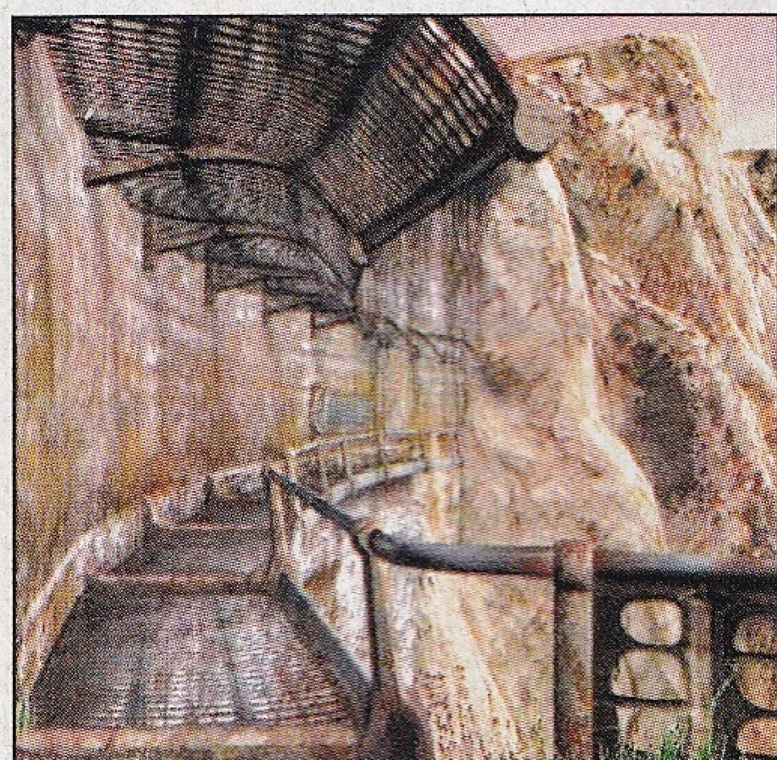
O co chodzi: Metalowe płytki, które mamy, reprezentują parę drzwi zamykanych na kody. Płytki wkładamy do urządzenia pojedynczo.



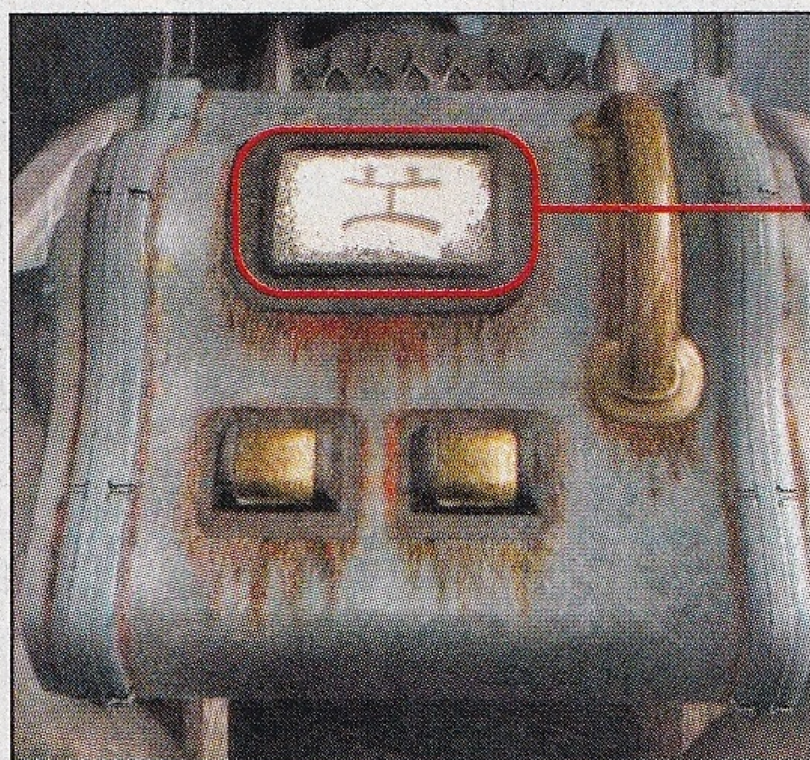
Rozwiązanie: Najpierw wkładamy płytkę reprezentującą drugie drzwi (te, do których znamy kod). Przesuwamy okienka ● tak, aby pojawiły się w nich znane nam symbole otwierające drugie drzwi. Notujemy, o ile przesunęliśmy okienka.



Teraz wkładamy drugą płytkę. Okienka przesuwamy o tyle samo, co poprzednio. Symbole, które w nich widzimy, tworzą kod otwierający pierwsze drzwi. Spisujemy go.



78 Idziemy korytarzem i skręcamy w lewo. Jest tu taki sam panel, jak w punkcie 66. Znów układamy łamigłówkę. Jest trudniej, bo pierwszy ruch należy do komputera. Ponownie mamy wygrać dwa razy pod rząd.



79 Cały most jest gotowy. Idziemy na przystanek kolejki. Naciskamy przycisk na słupku i przyzywamy wagonik. Wsiadamy do niego i wybieramy następny w kolejności symbol ●. Wciskamy guzik i jedziemy.



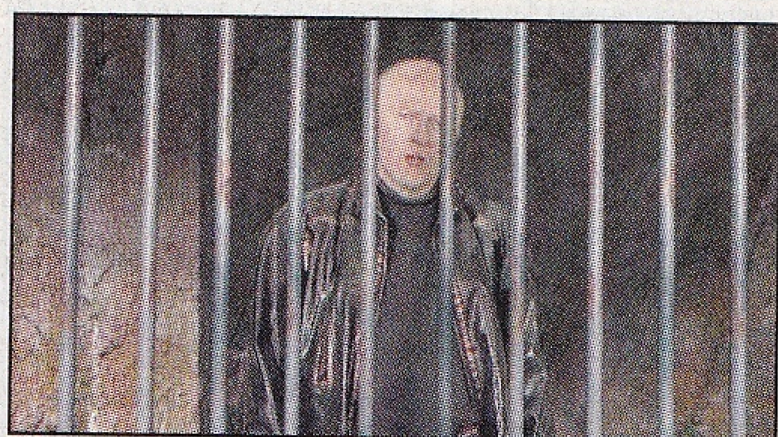
80 Idziemy przed siebie, docieramy na platformę, nad którą zawieszony jest panel. Klikamy na otwór po lewej, aby użyć zabranego wcześniej klucza. Po otwarciu panelu widzimy współrzędne, które spisujemy.



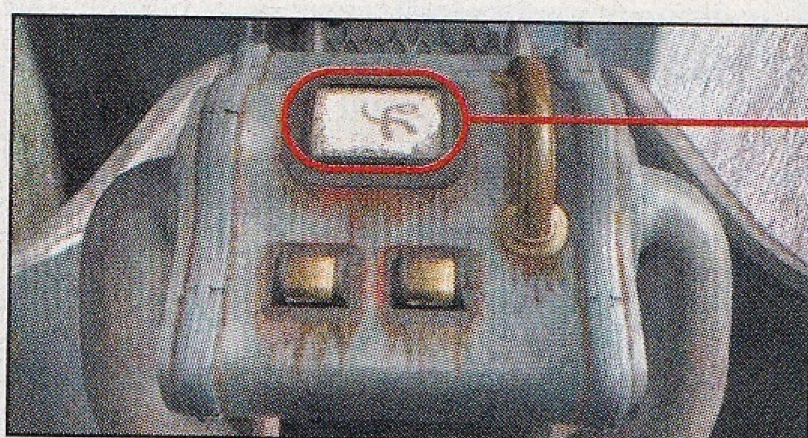
81 Idziemy na stację kolejki. Wzywamy wagonik i wybieramy symbol poprzedniej stacji. Idziemy do windy i zjeżdżamy na sam dół. Przełączamy się na Hannah i podchodzimy do zaworu spuszczającego wodę.

Schizm: Prawdziwe wyzwanie

Zwiedzamy Strefę Matii



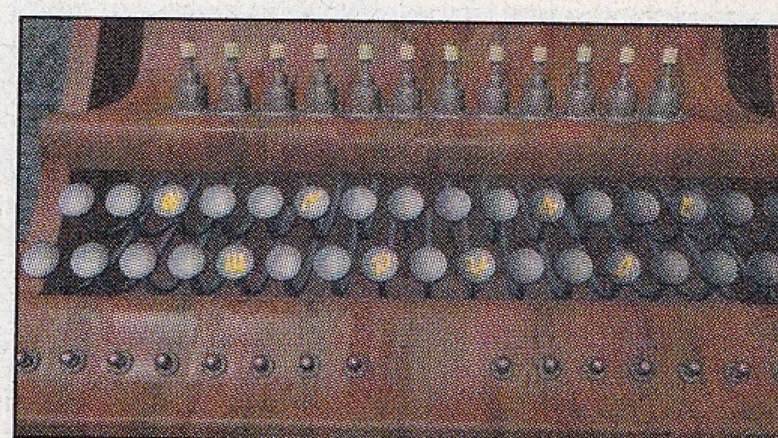
82 Jako Hannah przekręcamy zawór. Nie ruszamy się. Jako Sam idziemy do więzienia. Rozmawiamy z naukowcem. Wymienia słowa: **Ossa** i **Dissa**. To wymowa symboli, które widzieliśmy na Latającej Wyspie.



83 Urządzenie, którego mamy użyć, znajduje się w Tunelach Bosha. Wjeżdżamy windą na trzeci poziom i idziemy do wagonika. Na panelu wybieramy symbol pierwszej stacji ●. Na miejscu wchodzimy na statek.

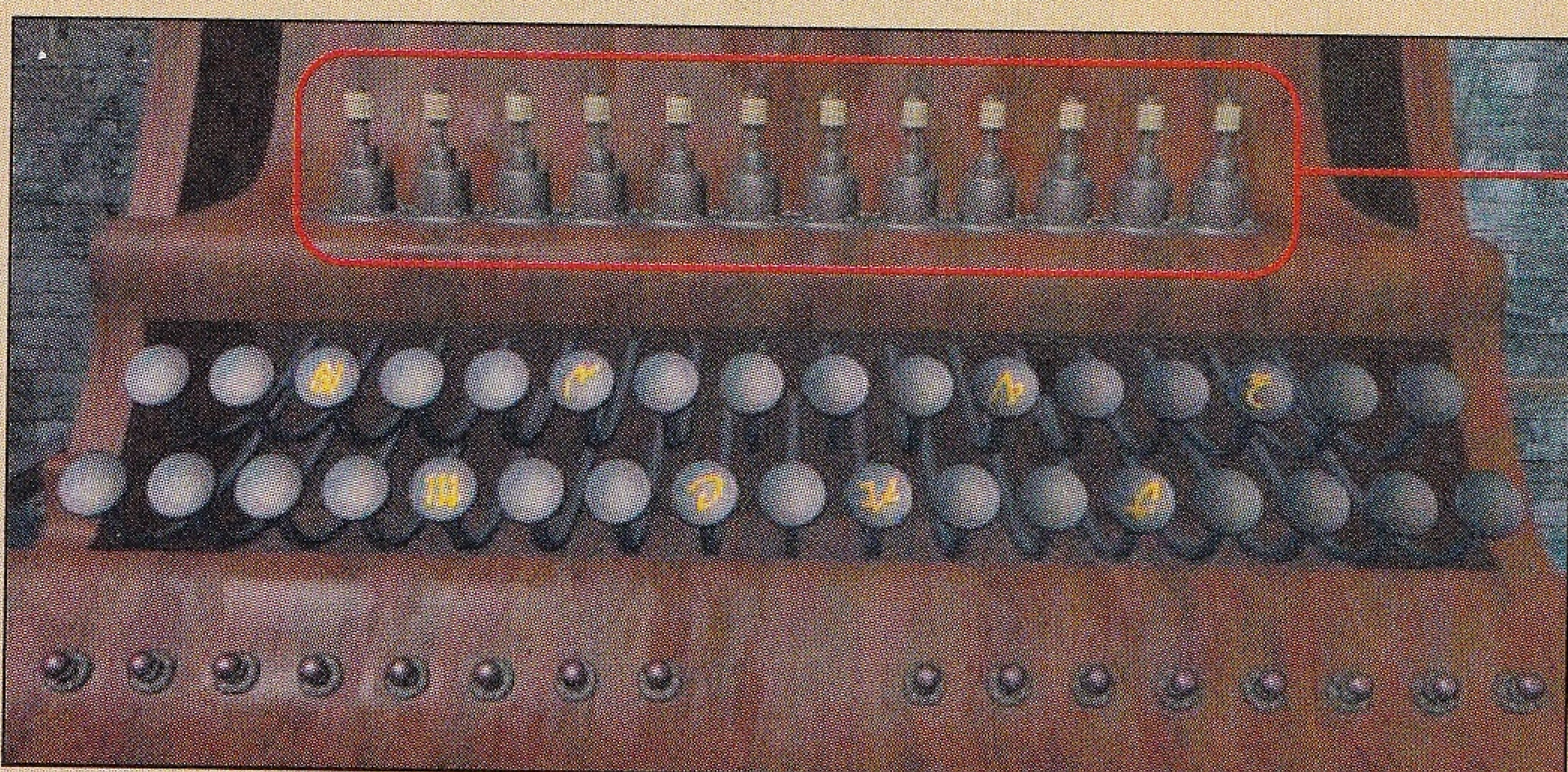


84 Przechodzimy do pomieszczenia nawigacyjnego i kierujemy statek do Tunelów Bosha. Schodzimy ze statku i wchodzimy do tunelów. Idziemy do przodu, skręcamy w lewo, a potem przed siebie. Odwracamy się w lewo.

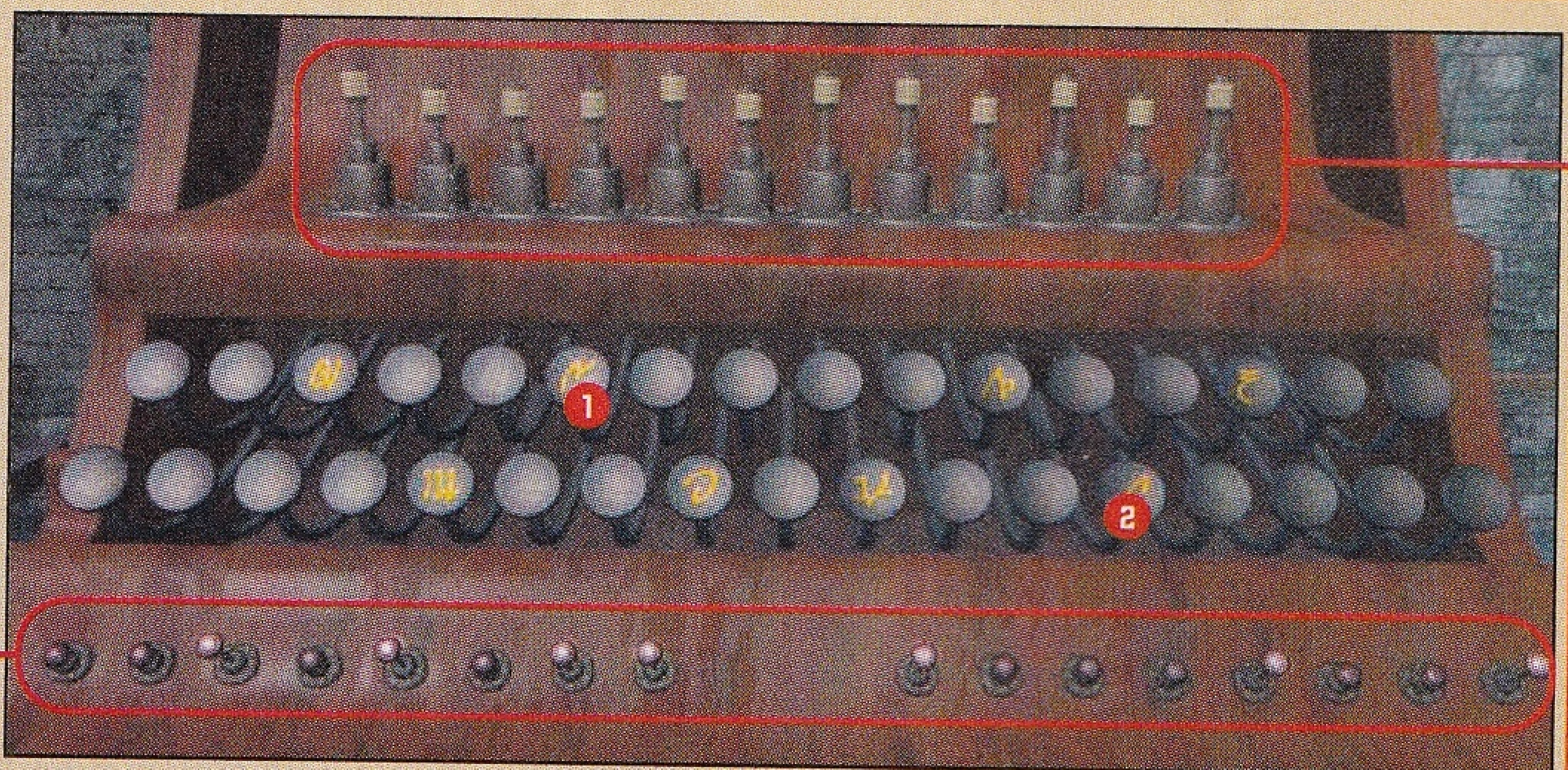


85 U góry jest maszyna, której szukamy. Podchodzimy po schodkach do skomplikowanego panelu kontrolnego urządzenia. ➔ Dekodujemy zapis. Spisujemy wynik i odchodzimy od maszyny.

Dekodujemy zapis



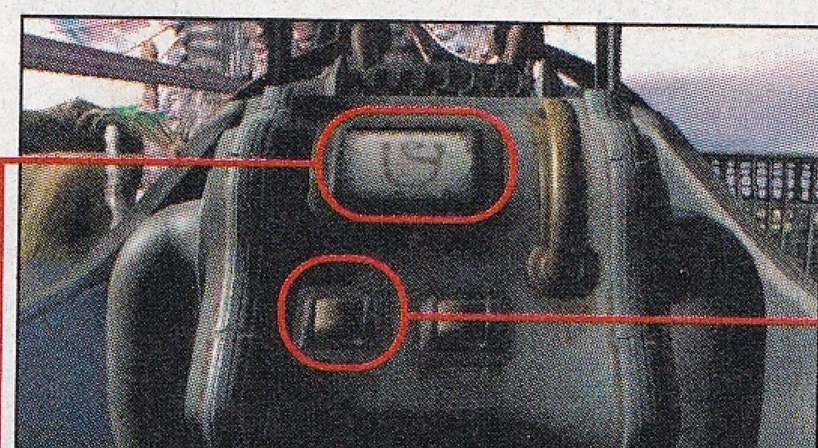
Cel: Szukamy kodu, który otwiera kopułę w Strefie Matii.
O co chodzi: Posiadamy informacje, które połączone w maszynie dają poszukiwany przez nas wynik. Czy te kołki ● czegoś nam nie przypominają?



Rozwiązanie: Kołki u góry odpowiadają konstrukcjom, które widzieliśmy w innym wymiarze. Ustawiamy je w takich samych pozycjach, jak tamte ●.

Drugim kluczowym elementem są przyciski poniżej. Słowa wymienione przez więźnia: Ossa i Dissa – odpowiadają symbolom ❶ i ❷. Naciskamy te guziki. Wynik odczytujemy z dwóch zestawów kołków u dołu ●. Spisujemy, które z nich wystają, a które pozostały opuszczone.

W pierwszym zestawie kołków wystają następujące: **trzeci**, **piąty**, **siódmy** i **ósmy**. W drugim zestawie wystają kołki: **pierwszy**, **piąty** oraz **ósmy**.



86 Wracamy na pływający statek. Przechodzimy do pomieszczenia nawigacyjnego i udajemy się z powrotem do Strefy Matii. Wchodzimy do wagonika i ustawiamy symbol ostatniej stacji ●. Naciskamy przycisk ●.



87 Po opuszczeniu kolejki idziemy prosto, a potem w lewo. Widzimy rurę z kołkami. Ustawiamy je w taki sposób, jak nakazywał wynik otrzymany z urządzenia ze Strefy Bosha – podnosimy kołki **3**, **5**, **7**, **8**.

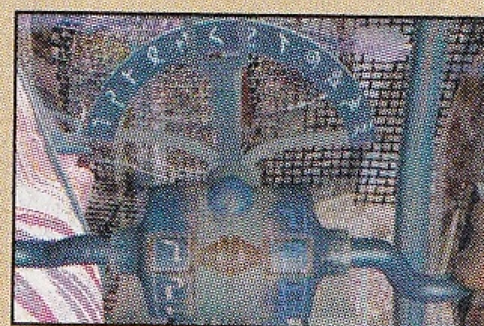


88 Odwracamy się i idziemy prosto. Obok drugiego domku jest kolejna rura z kołkami. Tutaj kopiujemy drugi zestaw, czyli podnosimy kołki **1**, **5**, **8**. Odwracamy się i idziemy prosto, a potem w prawo, na podwyższenie z panelem ze współrzędnymi.

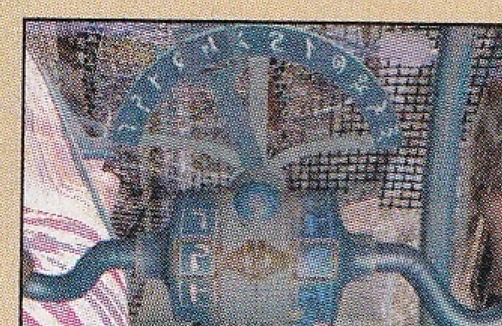


89 Odwracamy się i naciskamy przycisk ●. Kopuła otwiera się. Wsiadamy do wagonika i jedziemy na stację z windą. Windą wjeżdżamy na samą górę i wsiadamy do naszego statku latającego. Wprowadzamy współrzędne, które były wyryte na panelu. ➔ Wprowadzamy współrzędne

Wprowadzamy współrzędne



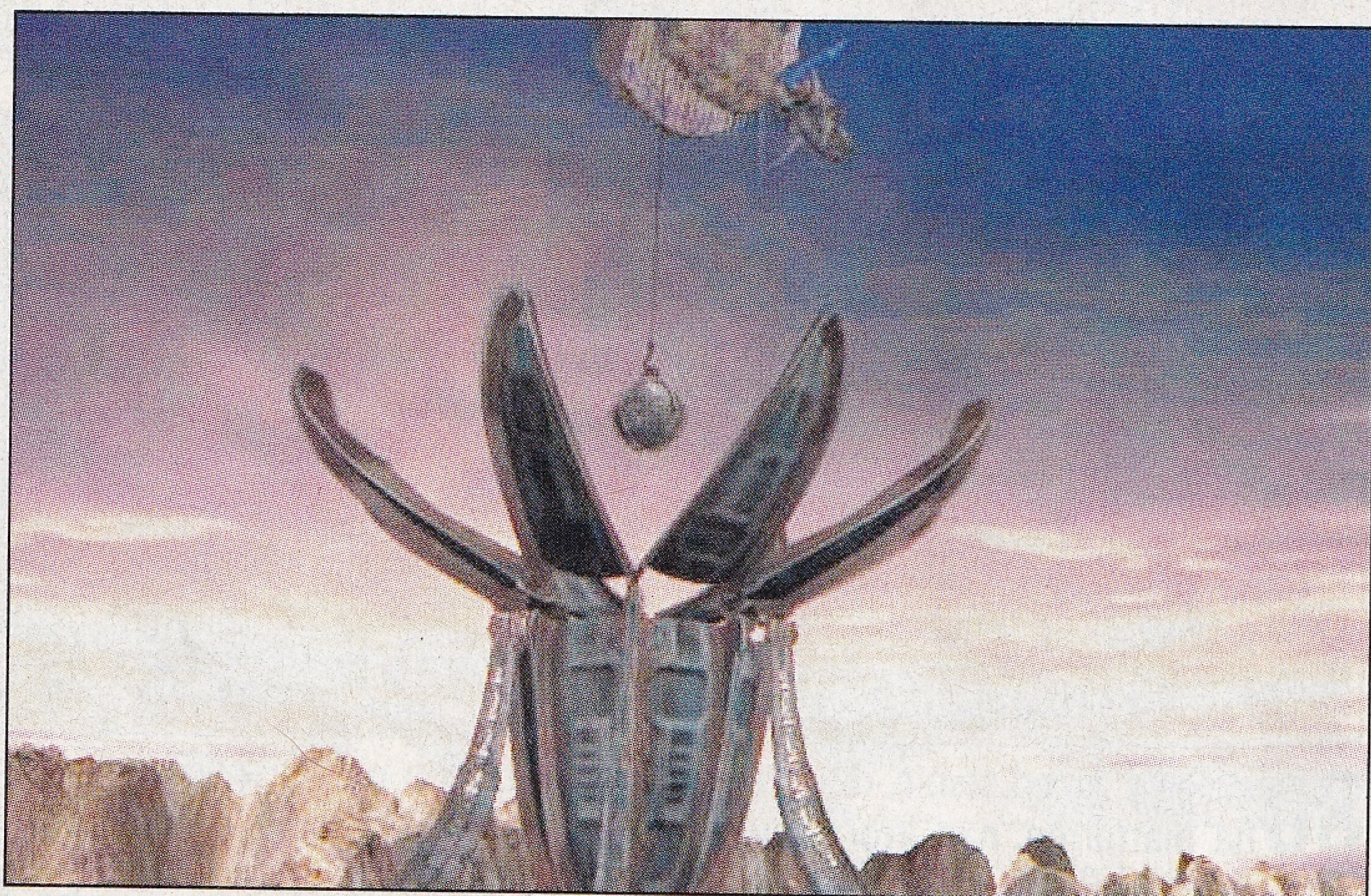
Ustawienia dla pierwszego znaku



Ustawienia dla drugiego znaku



Ustawienia dla trzeciego znaku



90 Pojazd zabiera coś z kopuły i zrzuca to na statek pływający, a my wracamy do szybu windy. Zjeżdżamy na sam dół i raz jeszcze zamykamy zawór wody, aby porozmawiać z uwięzionym naukowcem. Tym razem człowiek znika!



91 Najpierw jako Sam, a potem Hannah udajemy się na statek pływający i do pomieszczenia nawigacyjnego. Pojawia się kapłan, który wskazuje dziwny przedmiot leżący obok. Klikamy na przedmiot, aby zakończyć grę zwycięstwem!

Gra zręcznościowo-strategiczna na PC | Ta gra nie przypomina żadnej innej. Wojna jest w niej prawdziwa. Ale dzięki poradnikowi **GIER** staje się nieco łatwiejsza Test gry w numerze 12/2001 na stronie 24

Operation Flashpoint
Cold War Crisis

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy gry



Karabin M16 z granatnikiem M203 to podstawowa broń piechoty

Operation Flashpoint łączy elementy wielu gier. Jest zarazem zręcznościówką, prostym symulatorem różnych pojazdów i doskonałą grą taktyczną rozgrywającą się w czasie rzeczywistym.

Wraz z postępami w grze awansujemy w wojskowej hierarchii i zdobywamy coraz większe uprawnienia. Zaczynamy jako prosty żołnierz, a pod koniec jako doświadczony weteran dowodzimy na polu walki innymi żołnierzami. W niektórych misjach wcielamy się w dowódcę czołgu, a nawet całego ich plutonu, żołnierza sił specjalnych i pilota. Dzięki temu poznajemy różne typy działań wojennych, oglądamy rozwój konfliktu zbrojnego z każdej perspektywy i uczymy się kierować pojazdami wojskowymi.



AH-1 Cobra to skuteczny helikopter szturmowy. Chrzest bojowy przeszedł w Wietnamie, ale armia amerykańska ciągle go używa

Poruszamy się na polu bitwy

Sprawne przemieszczanie się po polu walki to **podstawowa umiejętność żołnierza**. Dzięki temu pozostaje on przy życiu i ma szansę zaskoczyć wroga. Oto krótka lekcja poruszania się.



Przyklękamy, by stać się mniejszym celem. W tej pozycji łatwiej jest nam też ukryć się za osłoną, a w dodatku zmniejsza się efekt odrzutu broni, czyli zwiększa się celność naszego ognia. Jeśli stoimy w miejscu, zawsze przyklękamy.



Biegiem marsz! Gdy biegniemy, jesteśmy doskonale widoczni. Dlatego jeśli w okolicy znajduje się przeciwnik, poruszamy się zygzakiem, co utrudnia celowanie. Co chwila padamy na ziemię lub przyklękamy. Zawsze staramy się chować za jakąś zasłoną.

Padnij! Przez dużą część gry leżymy i czołgamy się. Nie kładziemy się na środku otwartego pola, chyba że jesteśmy pod ostrzałem. Na leżąco poruszamy się bardzo wolno. W ten sposób cicho podchodzimy pod pozycje wroga.



Sprint zaczynamy, gdy w czasie marszu wciskamy i przytrzymujemy [shift]. Gdy jesteśmy pod ostrzałem przeciwnika, przebiegamy szybko krótkie odcinki. Niestety męczymy się przy tym i potem chwilę odpoczywamy.



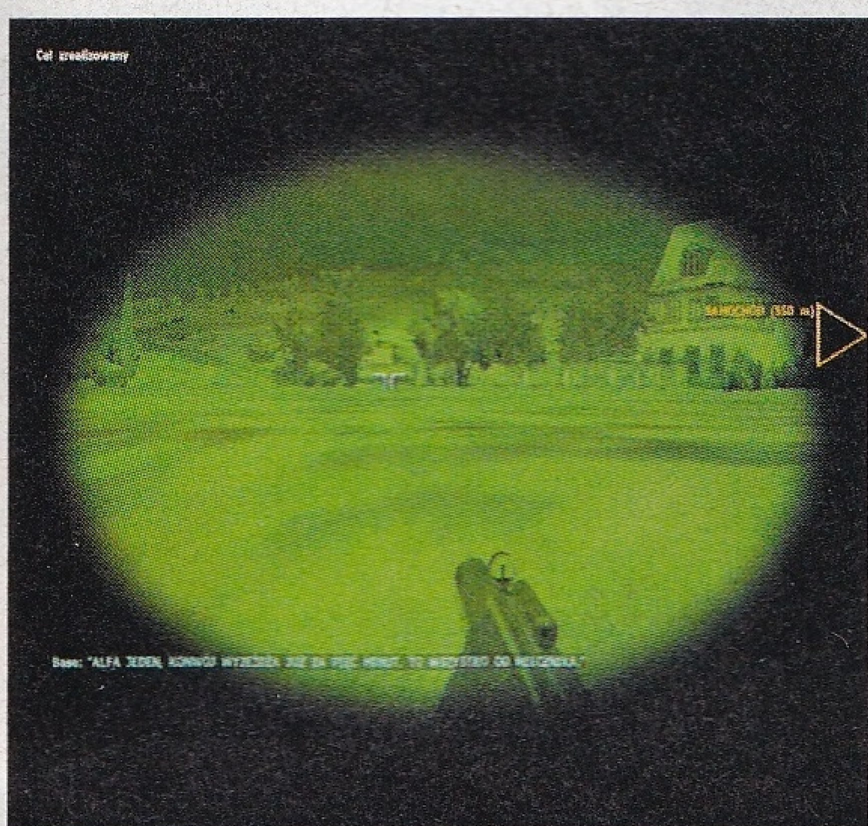
Posługujemy się sprzętem



Lornetka – dzięki niej dobrze orientujemy się w terenie. Znajdujemy odpowiednie miejsce do obserwacji (najlepiej, by znajdowało się na wzniesieniu) i badamy z niego całą okolicę. Każdego zauważonego żołnierza zaznaczamy prawym przyciskiem myszy.

Materiały wybuchowe w postaci plastycznych ładunków C4 podkładamy wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach. Nadają się doskonale do niszczenia czołgów. By je podłożyć, potrzebujemy kilku sekund. Promień eksplozji jest duży, więc szybko oddalamy się na bezpieczną odległość.





Noktowizor przydaje się podczas misji nocnych. Wzmacnia światło i sprawia, że nasi przeciwnicy stają się widoczni niemal jak w czasie dnia. Niestety patrząc przez jego mały okular, mamy niewielkie pole widzenia. To znacznie utrudnia nam rozpoznanie całej okolicy.

Prowadzimy ogień



Kryć się! Zawsze strzelamy zza osłony, nawet jeśli stanowią ją marne krzaki. Ukrywamy się w zaroślach i przenosimy się w inne miejsce. Strzelamy, kucając lub leżąc. Nigdy nie strzelamy w biegu!



Stanowisko ogniowe ciężkiego karabinu maszynowego obsługujemy, leżąc – mniej odczuwamy odrzut. Strzelając z ciężkiej broni, stajemy się dla przeciwnika głównym celem, a ogień z lufy zdradza naszą pozycję.



Rakiety przeciwczołgowe wystrzeliwujemy z ręcznej wyrzutni LAW lub RPG. To trudne zadanie. Celując, poruszamy się wolno. Pamiętamy, że rakiety służą do niszczenia celów opancerzonych, a nie piechoty.

Ognia i skok! Po oddaniu serii zawsze się przemieszczamy. Dzięki temu wrogowi trudniej nas zlokalizować. Strzelamy krótkimi seriami lub pojedynczymi strzałami.



Granatami rzucamy ostrożnie, aby nie trafić naszych żołnierzy. Dobrze rzucony ładunek rozbija w puch oddział wroga. Resztę likwidujemy bronią maszynową.

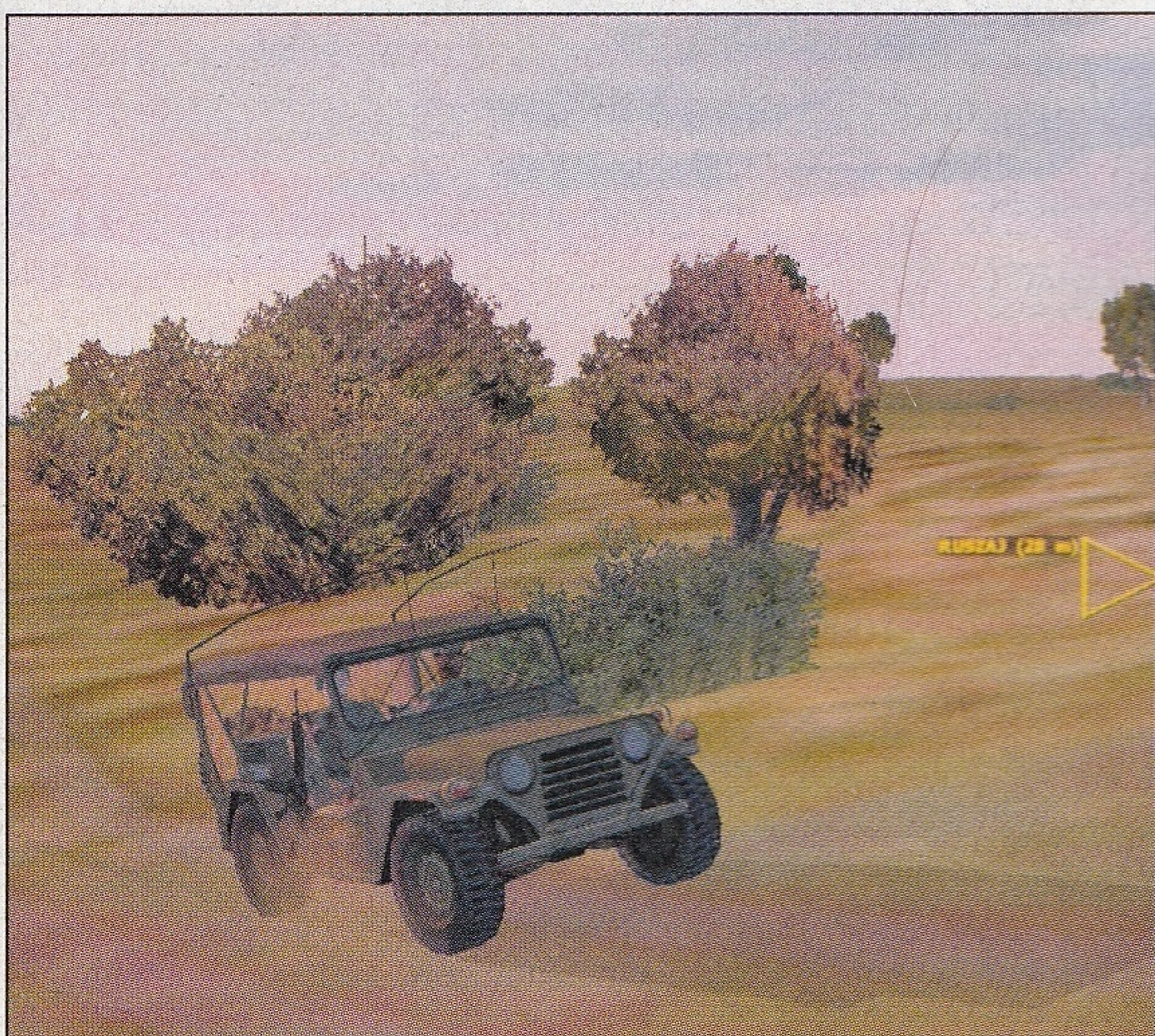


Karabin snajperski to broń strzelca wyborowego. Dopiero po długich ćwiczeniach używamy go skutecznie. Celujemy w głowę, a po każdym strzale zmieniamy pozycję.



Kierujemy pojazdami

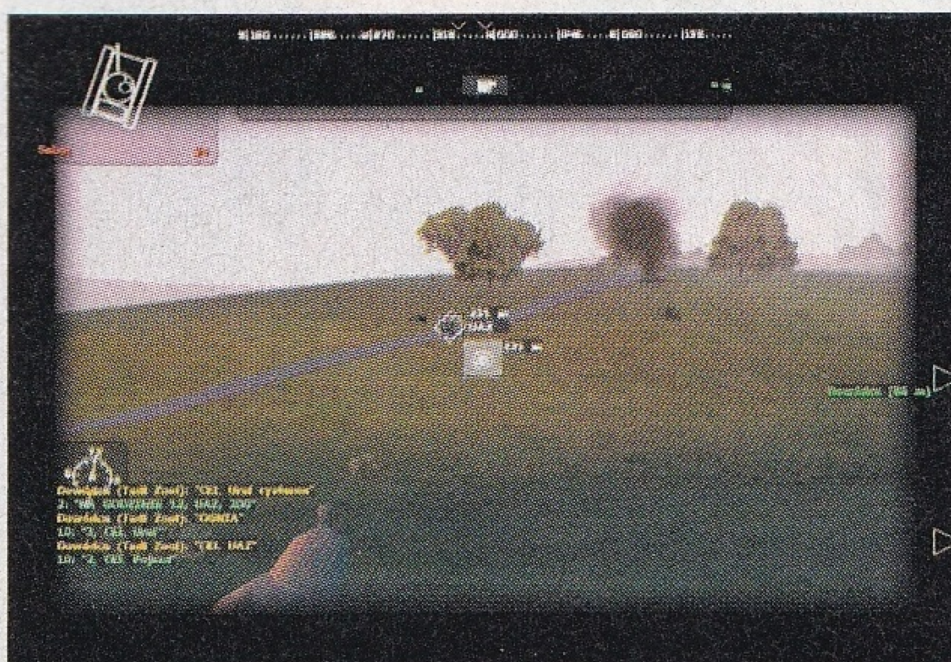
Pojazdy naziemne, które obsługujemy w grze, służą **do walki i do transportu wojska**. Aby wsiąść do pojazdu, podchodzimy do niego i z menu akcji wybieramy opcję kierowania. Sterujemy za pomocą myszki i klawiatury. Uważamy na przeszkody terenowe, chyba że jedziemy czołgiem.



Samochody, którymi jeździmy, to głównie ciężarówki i dżipy, ale czasem prowadzimy też zwykłe auta osobowe. Pojazdy te nie mają pancerza i są narażone na każdy rodzaj ognia. Wystarczy jedno trafienie w oponę, by uniemożliwić nam kierowanie. Uważamy też, by nie wjechać w drzewo.



Czołg zapewnia nam poczucie względnego bezpieczeństwa – pociski małokalibrowe odbijają się od jego pancerza. Z działa strzelamy pociskami dwóch rodzajów: przeciwpancernymi (do celów opancerzonych) oraz odłamkowymi (do piechoty wroga).



Odłamkowym – ognia! Jeśli chcemy dokładnie namierzyć cel, włączamy widok z wizjera, naciskając klawisz [V]. Dzięki temu widzimy linię strzału i nie marnujemy pocisków. Niestety pole widzenia jest ograniczone.

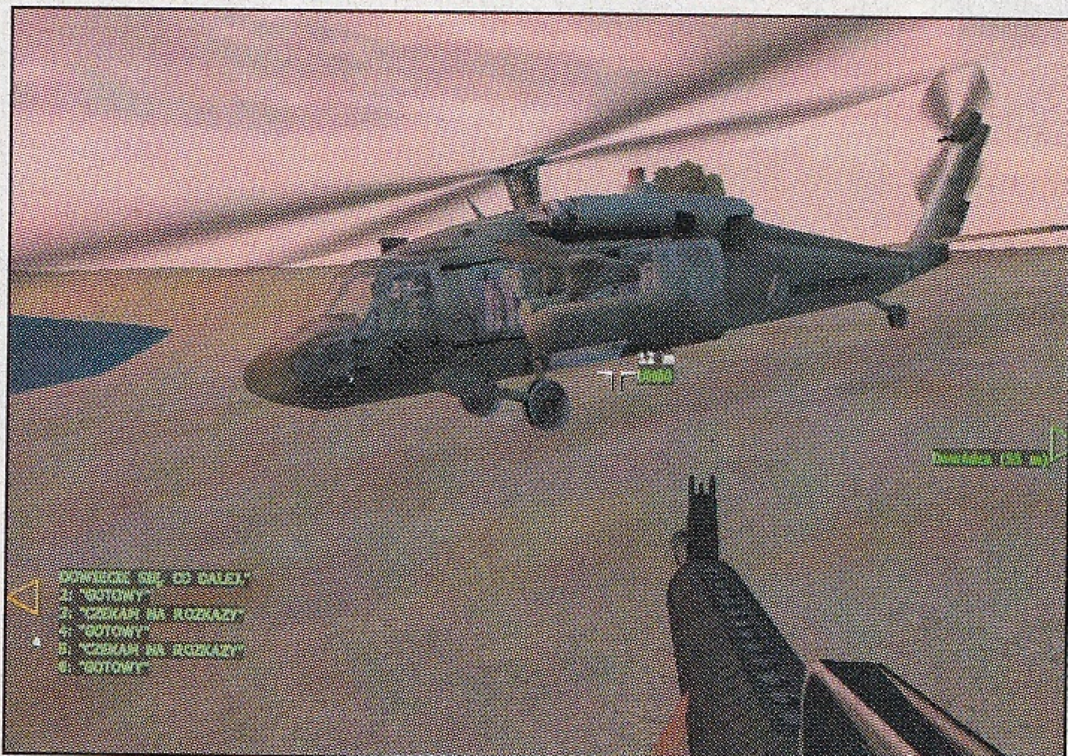


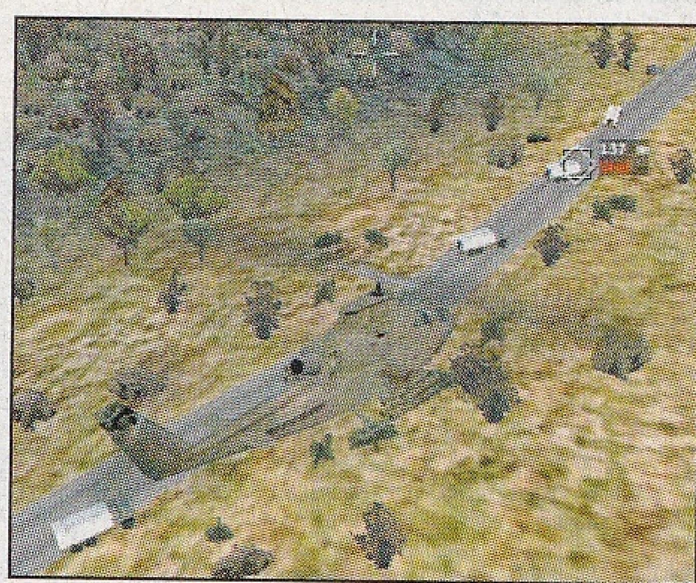
Wizjer ma funkcję przybliżania obrazu. Korzystamy z niej, naciskając klawisze [+] i [-] na klawiaturze numerycznej. Dokładnie badamy otoczenie, zwłaszcza gdy w okolicy jest piechota wroga: to jedyny sposób, by szybko ją wykryć.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Wykorzystujemy sprzęt latający

Maszyny latające w Operation Flashpoint to przede wszystkim helikoptery. **Wsparcie lotnicze znacznie zwiększa szanse na zwycięstwo.** Niestety sterowanie helikopterem czy samolotem nie jest łatwe i wymaga wielu ćwiczeń.





Namierzamy cel, wykorzystując do sterowania helikopterem jednocześnie klawiaturę i mysz. Jako pilot nie strzelamy. Namierzamy cel, naciskamy klawisz [tab], zwracamy się w stronę wroga i w odpowiednim momencie wydajemy komendę otwarcia ognia, wciskając lewy przycisk myszy.



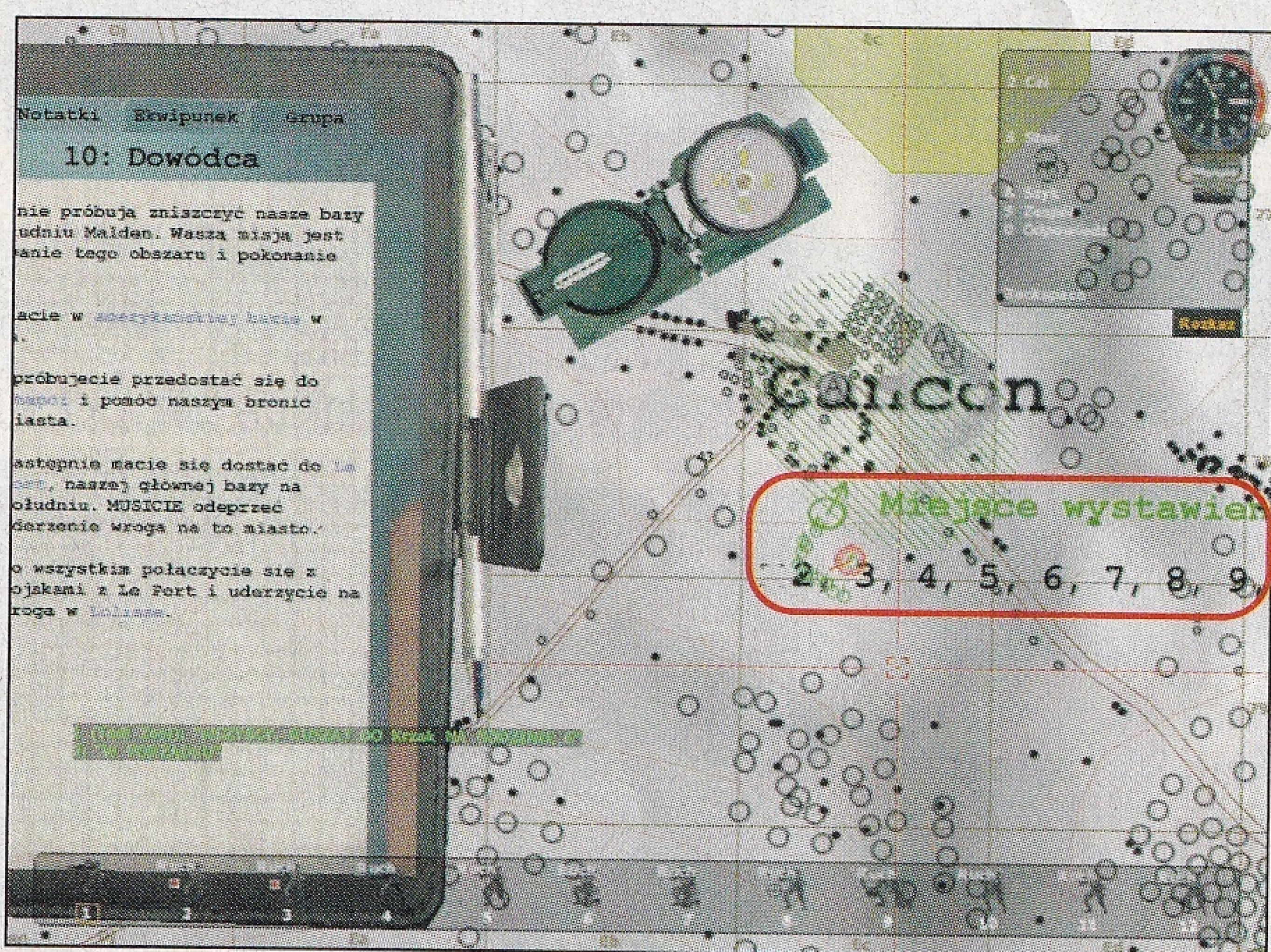
Ostrzał za pomocą rakiet TOW to metoda niszczenia opancerzonych celów. Mamy ich mało, dlatego go nie marnujemy ich na ciężarówki – naszymi pierwszorzędnymi celami powinny być samobieżne działka przeciwlotnicze Szyłka, a następnie czołgi i wozy pancerne piechoty BWP.



Ewakuacja to jedyny ratunek, gdy nasza maszyna zostaje ciężko uszkodzona. Skok na spadochronie nad terytorium wroga to nie koniec zabawy – w trakcie kampanii nieraz zostajemy oderwani od oddziału i prowadzimy typową walkę partyzancką na tyłach przeciwnika.

Dowodzimy oddziałami

W pewnym momencie rozgrywki zaczynamy dowodzić innymi żołnierzami. To odpowiedzialne i niełatwe zadanie. Decydujemy o tym, co robią nasi podwładni i gdzie powinni się udać.



Czytamy mapę – to nowoczesne i uniwersalne urządzenie. Gdy przybliżamy obraz, widzimy pozycje naszych żołnierzy, a nawet kierunek, w jakim patrzą ●. Szybko wydajemy rozkazy.



Kondycja żołnierzy Zwracamy uwagę na postacie żołnierzy na dolnej listwie ●. W ten sposób poznajemy, w jakiej są kondycji. Gdy widzimy, że ktoś jest ranny (jego rysunek jest czerwony), każemy mu odnaleźć lekarza, który zabandażuje obrażenia.



Oddział – baczność! Rozkazy wydajemy, naciskając klawisze od [1] do [9]. Uczymy się tych kombinacji, by szybko i sprawnie używać na polu walki tych komend, które są najpotrzebniejsze. W każdym menu znajdujemy kilka dodatkowych opcji.

Rada GIER: by wydać rozkaz, wybieramy żołnierza (klawiszami [F1] do [F12]) lub cały oddział ([9] i od [1] do [5])
Ruch – rozkaz powrotu do formacji lub krótkiego i cichego marszu naprzód. Pilnujemy, by nasi żołnierze nie pogubili się w trudnym terenie.
Cel – w tym menu wyznaczamy naszym żołnierzom cele. Gdy je otwieramy, pojawia się pełna lista widzianych przez nich obiektów.
Atakować – tu znajdują się komendy związane z atakowaniem przeciwnika. Decydujemy, czy wstrzymać ogień czy też otwierać go do każdego zauważonego celu.
Wsiąść/wysiąść – decydujemy, do którego pojazdu mają wsiadać nasi żołnierze. Dowódca musi stać niedaleko. Tu wydajemy też rozkaz wysiadania ze środka transportu.
Stan – w tym menu odbieramy raporty od naszych ludzi. Tutaj wydajemy też żołnierzom przydatną komendę **obserwuj horyzont**, dzięki której namierzają wroga.
Działanie – decydujemy, jakie akcje (na przykład podniesienie amunicji czy podłożenie bomby) wykonują nasi podkomendni. Tym menu posługujemy się w podobny sposób, jak menu akcji naszego oddziału.
Rozkazy – ustalamy sposób zachowania całego oddziału – decydujemy na przykład, czy żołnierze mają iść skrycie czy szarżować na wroga; w jakiej pozycji idą i tak dalej.
Szyk – w tym menu ustalamy szyk, w jakim porusza się oddział lub zaznaczeni żołnierze. Szyk dostosowujemy do sytuacji na polu walki.
Zespół – w tym menu przydzielamy żołnierzy do grup taktycznych podzielonych na kolory. Dzięki temu nie musimy ich zaznaczać na ekranie monitora.



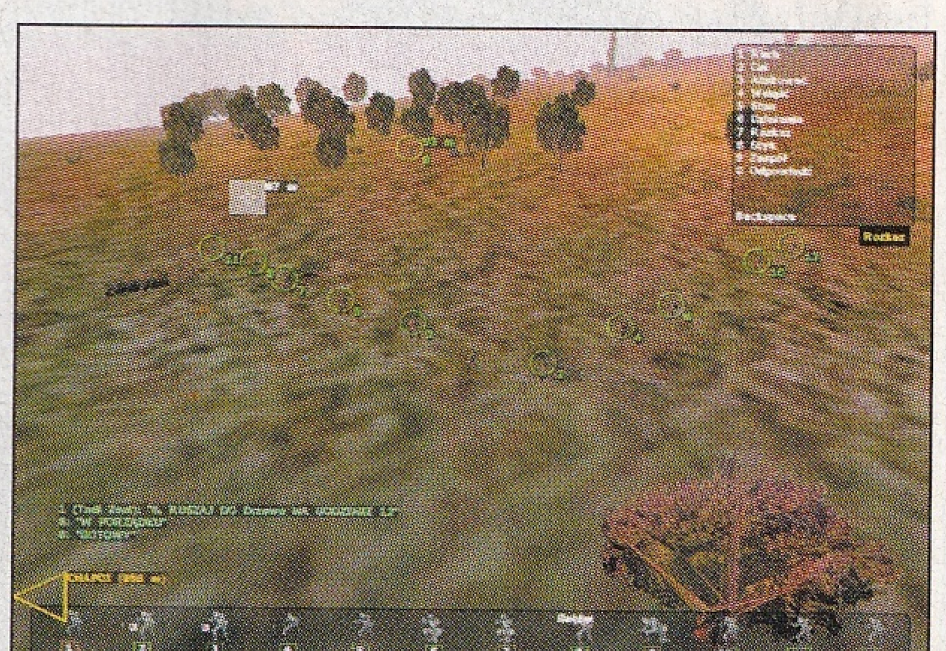
Drużynę formujemy, zaznaczając kilku żołnierzy, wciskając klawisz [9] i ponownie [9]. Wybieramy kolor grupy, do jakiej mają być przypisani żołnierze. Od tej chwili gdy naciskamy klawisz [9], a potem od [1] do [5], bezpośrednio wybieramy daną grupę. W ten sposób dowodzimy małymi oddziałami.



Kierunek ataku wybieramy, gdy zaznaczamy żołnierzy, przytrzymujemy klawisz [alt] i klikamy na któryś kierunek. Wybrani ludzie ustawiają się tak, by patrzeć w tę stronę. Wykorzystując to, wystawiamy straże, które informują nas, gdy widzą wroga. Ułatwia to również rozglądanie się dokoła.



Drużyna do wozu! Aby szybko skierować cały oddział do ciężarówki, naciskamy klawisz [~] (pod [esc]), a następnie klikamy na pojazd. Kursor zmienia się. Na dolnej listwie widzimy, którzy żołnierze już zajęli miejsca ●. Jeśli chcemy osobiście poprowadzić ciężarówkę, wsiadamy do pojazdu jako pierwsi.



Zwiad przed oddziałem powinna prowadzić tak zwana szpica. Szpicę tworzy jeden, góra dwóch żołnierzy. Najlepiej posyłać w szpicy snajpera, który porusza się przed oddziałem, wcześniej wykrywając wroga. Snajper ma szansę zlikwidować dowódcę, co zawsze zmniejsza skuteczność wrogiej jednostki.

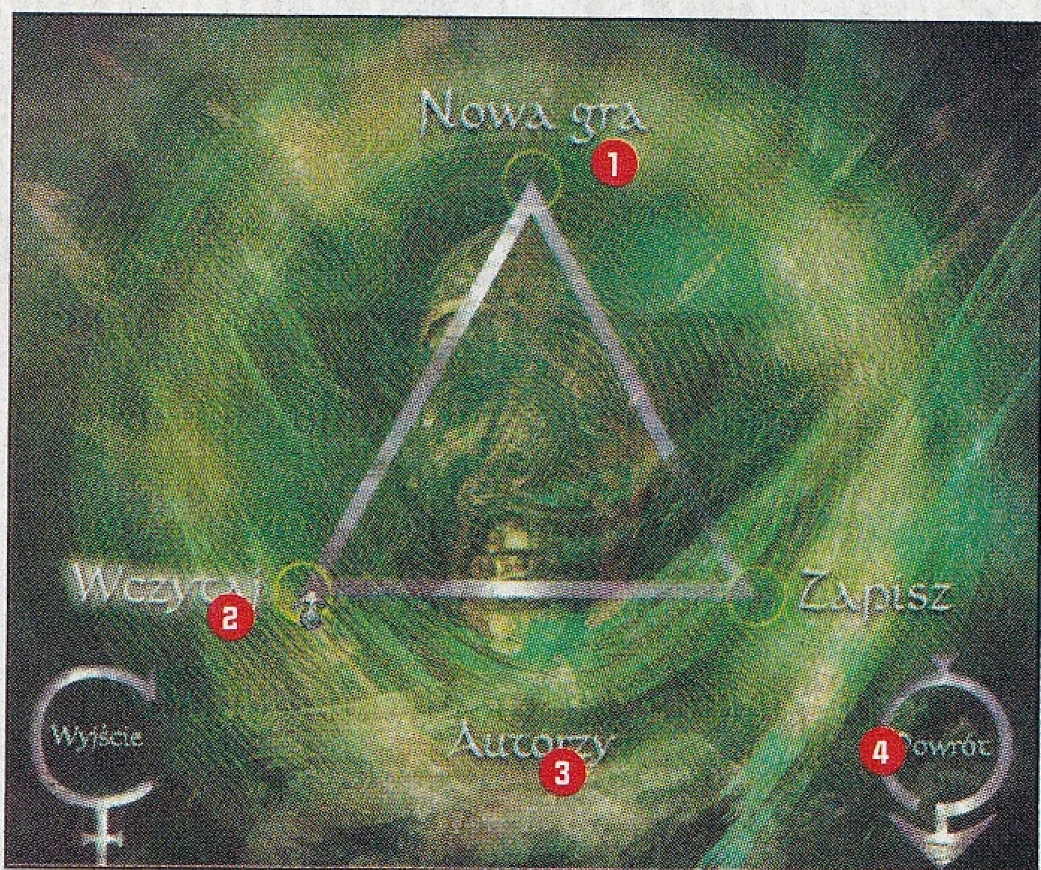
Gra przygodowa na PC | Razem z GRAMI wyruszamy w mroczną podróż tropami tajemnic osiemnastowiecznego żeglarza Gregora Herschella

Test gry w numerze 10/2001 na stronie 36

Necronomicon Świt ciemności

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Korzystamy z menu gry



Główne menu pojawia się na ekranie natychmiast po uruchomieniu gry. Aby przejść do niego w trakcie zabawy, wciskamy klawisz [esc].

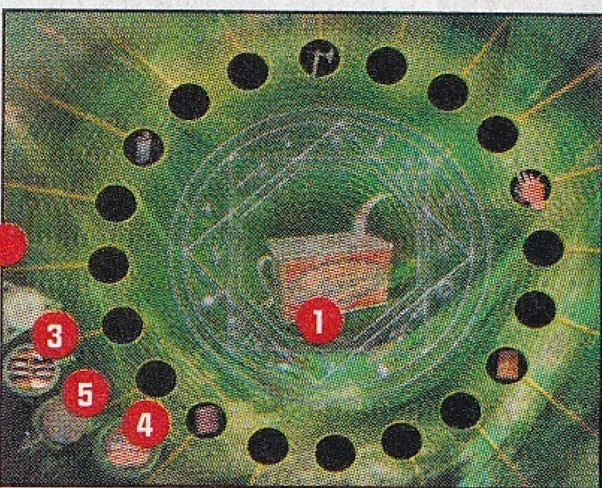
Gdy chcemy rozpocząć nową rozgrywkę, klikamy na ❶. Aby kontynuować zapisaną wcześniej grę, klikamy na ❷. Klikamy na przycisk [Zapisz], aby zapisać stan aktualnie prowadzonej gry. Po kliknięciu na ❸ oglądamy listę twórców gry. Klikając na [Wyjście], wychodzimy z gry (potwierdzamy naszą decyzję na kolejnym ekranie). Gdy klikamy na ❹, wracamy do toczącej się właśnie rozgrywki.

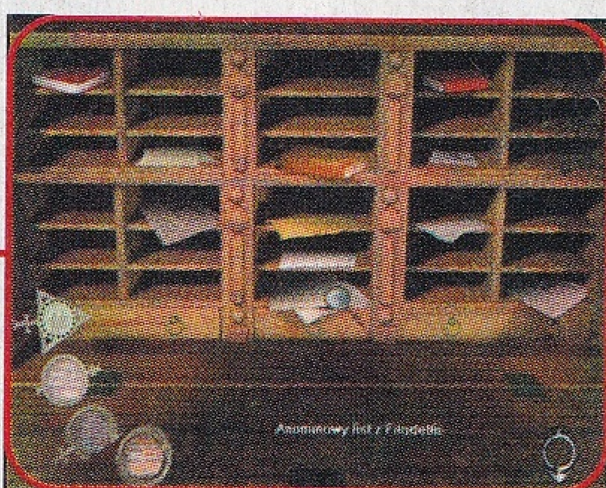
Zapisujemy i wczytujemy stan gry

Gdy klikamy na [Zapisz] lub [Wczytaj], pojawia się osiem okienek. Wybieramy jedno z nich, program wczytuje lub zapisuje stany, a potem wracamy do rozgrywki. W okienkach widzimy także daty i godziny oraz obrazki z miejsca zapisu.



Używamy ekwipunku







Jeśli chcemy użyć jednego ze znalezionych przez nas przedmiotów, klikamy prawym przyciskiem myszy. Ukazuje się okno ekwipunku. Przedmioty umieszczone są na obwodzie koła. Gdy klikamy na dowolny z nich, pojawia się on na środku ❶. Aby go użyć, klikamy na środek koła lewym przyciskiem myszy.

Jeśli wybrany przedmiot pojawia się na ekranie otoczony zielonym kółkiem ❷, oznacza to, że obecnie nie da się go użyć.

Gdy w lewym dolnym rogu klikamy na ikonę ❸, pojawia się menu, w którym przeglądamy zgromadzone przez bohatera książki i listy.

Kliknięciem na ikonę ❹ otwieramy podręczny zestaw alchemika. Natomiast klikając na ❺, przechodzimy do mapy. Wskazujemy na niej miejsca, w które chcemy się udać.

Aby przejść pomiędzy zaznaczonymi obszarami, klikamy lewym przyciskiem myszy na miejsce, do którego chcemy dotrzeć, (na przykład na ❻) i natychmiast się tam przenosimy. Miejsce obramowane kółkiem wskazuje, gdzie aktualnie znajduje się nasz bohater ❼. Klikając na ❽, wracamy do okna ekwipunku.



Poznajemy sterowanie

Wszystkie czynności wykonujemy, nakierowując kursor na odpowiednie miejsce na ekranie i wciskając lewy przycisk myszy. W każdym miejscu poruszamy się w kilku ściśle określonych kierunkach.

Strzałka kursora ❶ informuje nas, dokąd da się iść. Kiedy wskaźnik ten zmienia się w kropkę ❷, nasz bohater nie może udać się we wskazane miejsce.



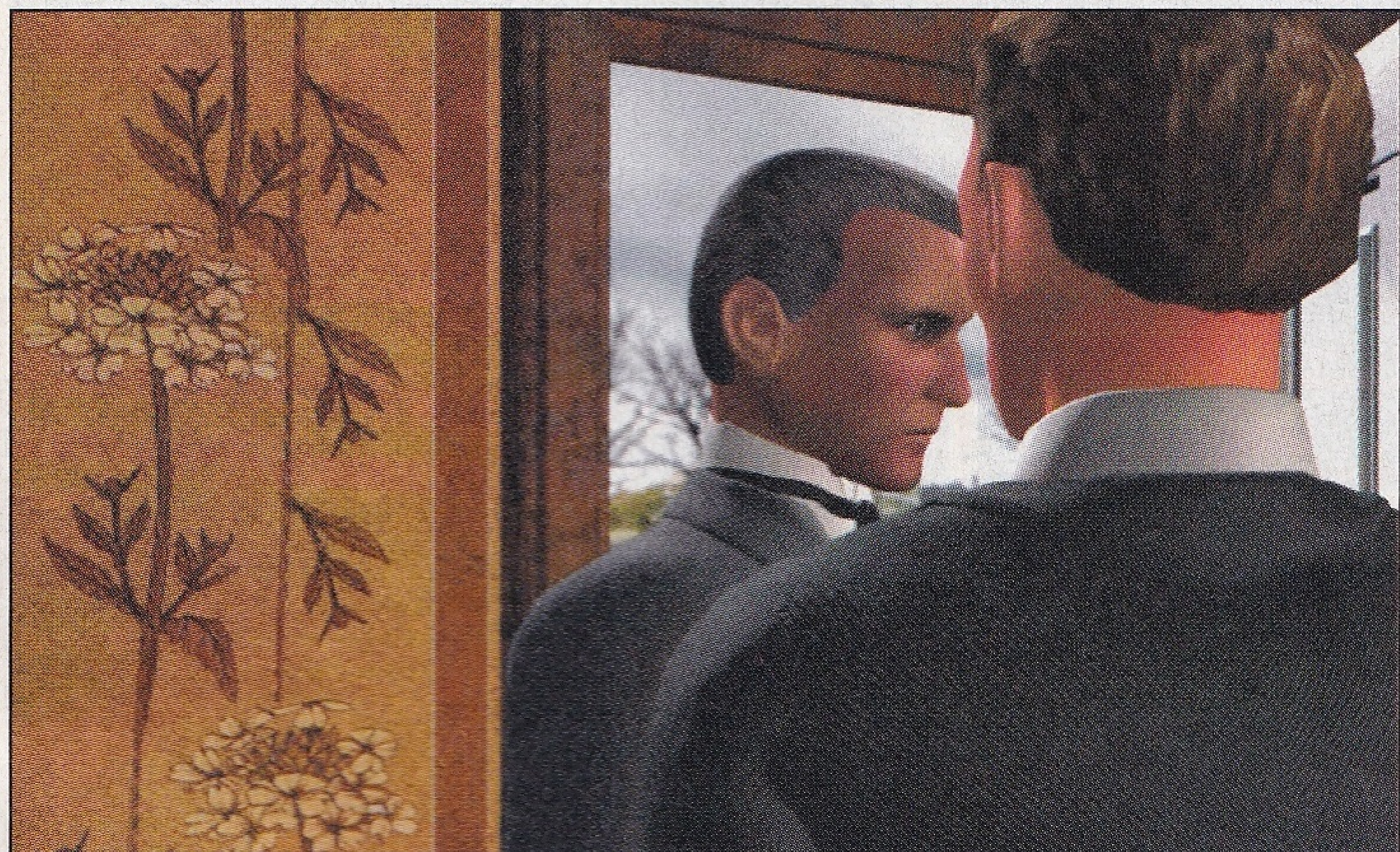


Czasem po nakierowaniu kursora na przedmiot zmienia się on w lupę ❸. Gdy teraz klikamy na przedmiot, oglądamy go z bliska lub używamy. Gdy kursor zmienia się w zębate kółko (lub kółka), jesteśmy w stanie manipulować otoczeniem lub przeprowadzać rozmowę ❹. Jeśli kursor zmienia się w wizerunek ręki ❺, oznacza to możliwość zabrania przedmiotu lub przesunięcia go. Wszystkie te czynności wykonujemy, klikając lewym przyciskiem myszy.

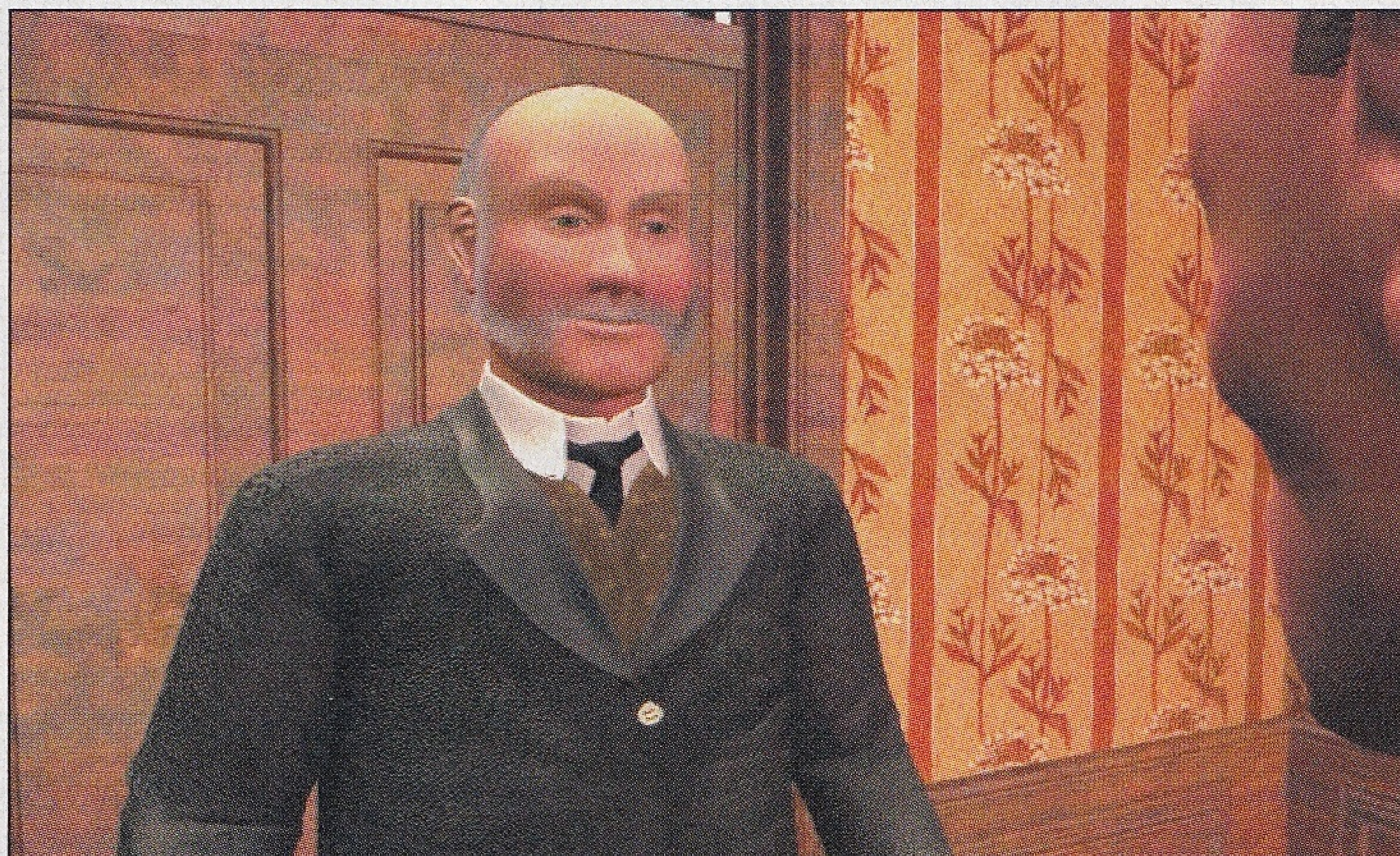




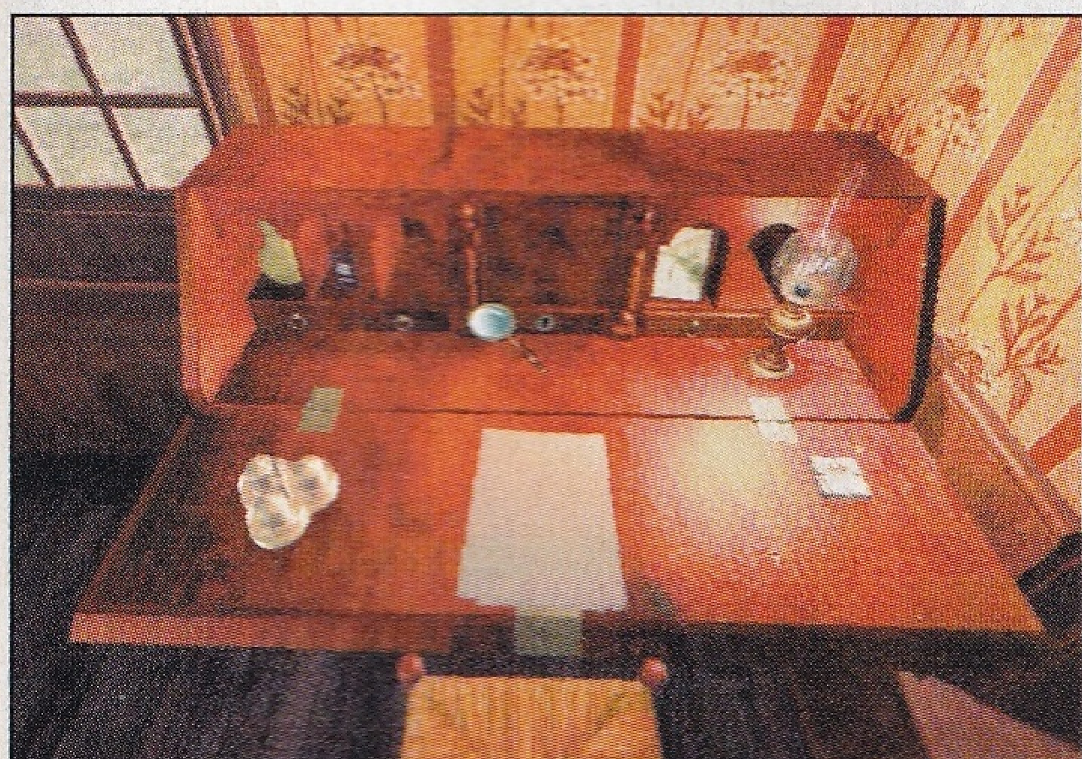
Opowieść się zaczyna



1 Zaczynamy grę jako William – w naszym domu. Odwiedza nas Edgar, nasz przyjaciel i powierza nam tajemniczy przedmiot w kształcie piramidy. Od tej pory nie wolno nam się rozstać z tym obiektem.



2 Po chwili jesteśmy świadkami kolejnych odwiedzin. To doktor Egelton, lekarz Edgara. Przysłał go zaniepokojony ojciec przyjaciela. Otrzymujemy numer telefonu Egeltona i polecenie odnalezienia nowego domu Edgara.



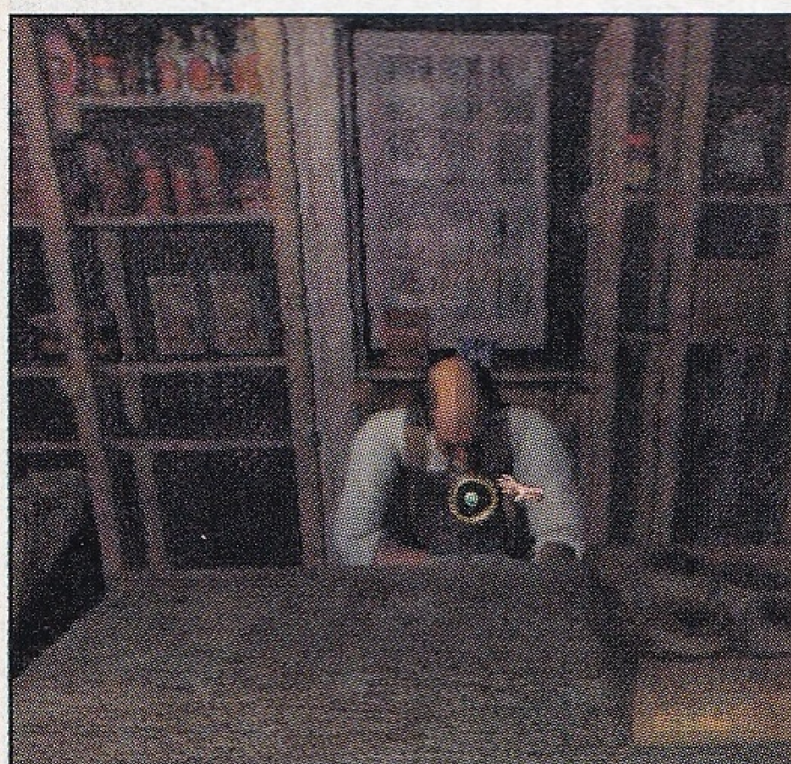
3 Przeszukujemy nasz dom. Na stoliku przy telefonie znajdujemy klucz do biurka, a w biurku – kluczyki do motocykla i pieniądze. Zabieramy je.



4 Przed bramą naszego domu znajdujemy motocykl. Używamy kluczyków i jesteśmy gotowi do drogi. Jedziemy w prawo, do miasteczka.



5 Na podwórku między budynkami spotykamy staruszkę. Zaczepiamy ją dwukrotnie, za drugim razem dajemy jej pieniądze. Kieruje nas do sprzedawcy.



6 Sklep to biały budynek obok kościoła. Kupujemy tam zapałki i rozmawiamy ze sprzedawcą do chwili, gdy sprzedaje nam mapę. Od tej pory poruszamy się w wygodny sposób: wybierając miejsca na mapie.



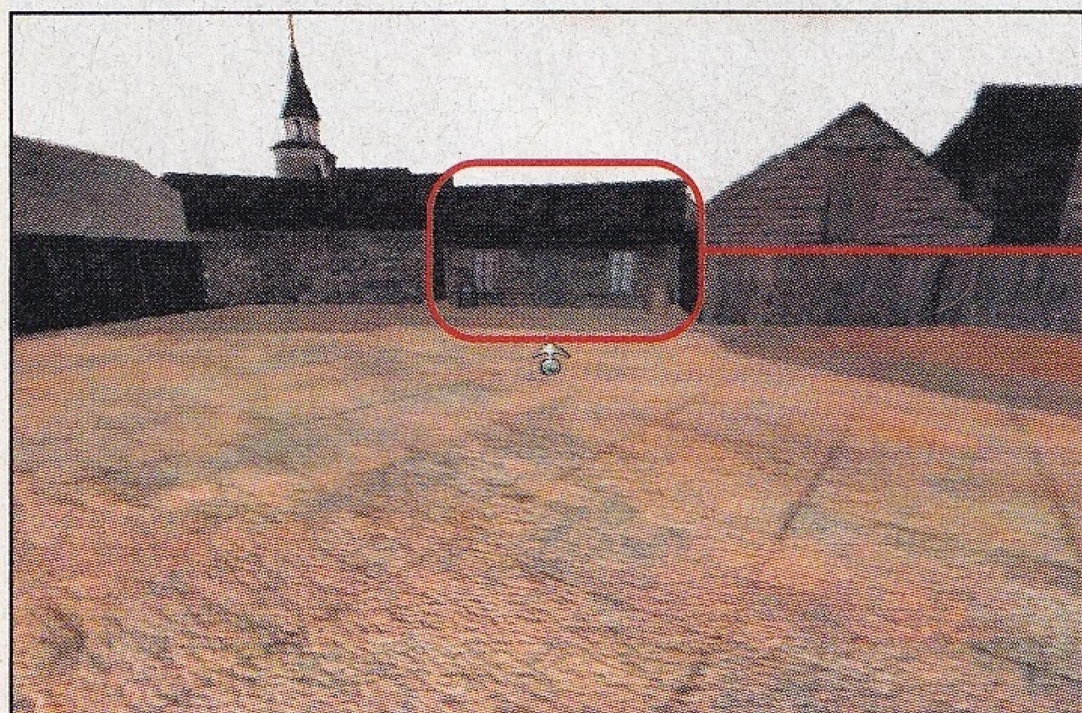
7 Idziemy do domu Edgara na północ od miasteczka i od służącego dowiadujemy się, że Edgara nie ma. Nie naprzykrzamy się. Odwiedzamy ojca Edgara w jego domu i podziwiamy portret Gregora Herschella.



8 Wracamy do sklepu, wręczamy łapówkę i dowiadujemy się, gdzie szukać armatora, który wie coś na temat legendarnego Herschella. Idziemy do portu i na zacumowanej tam łódce znajdujemy armatora.



9 Odwiedzamy redakcję miejscowej gazety. Za zgodą redaktora badamy archiwum. Zabieramy artykuły, które dają się wyjąć, inne czytamy. Aby dostać się do górnych szuflad, używamy drabinki, którą przesuwamy.



10 Idziemy do armatora, który wskazuje nam domek rybaka Blackfisha. Kupujemy rybakowi trunek i słuchamy opowieści. Idziemy pod tawernę. Prokop obiecuje, że zdobędzie ciekawe dokumenty.



11 Idziemy do domu naszego przyjaciela Edgara. Wchodzimy do środka i rozmawiamy z gospodarzem. Poznajemy także doktora Owensa. To dziwny towarzysz Edgara.



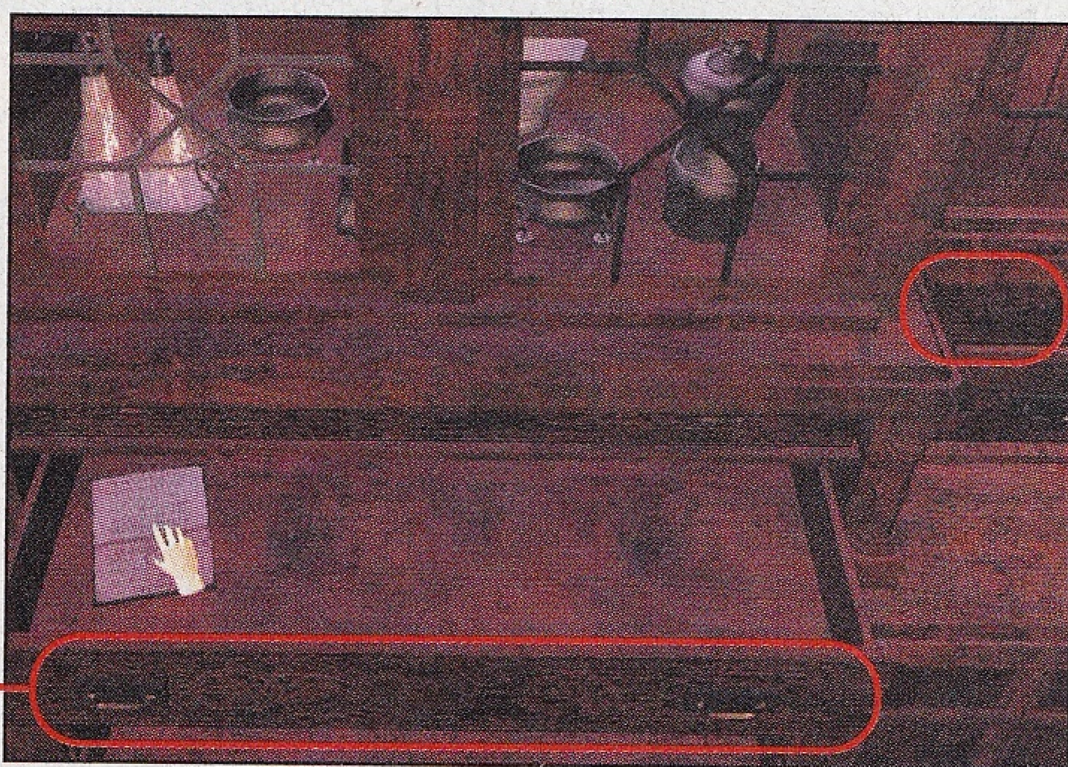
12 Udajemy się do domu i dzwonimy do Egeltona. Dowiadujemy się, że Owens jest podejrzanym typem, zaś Edgar najwyraźniej znajduje się pod jego zgubnym wpływem.

Necronomicon: Świt ciemności

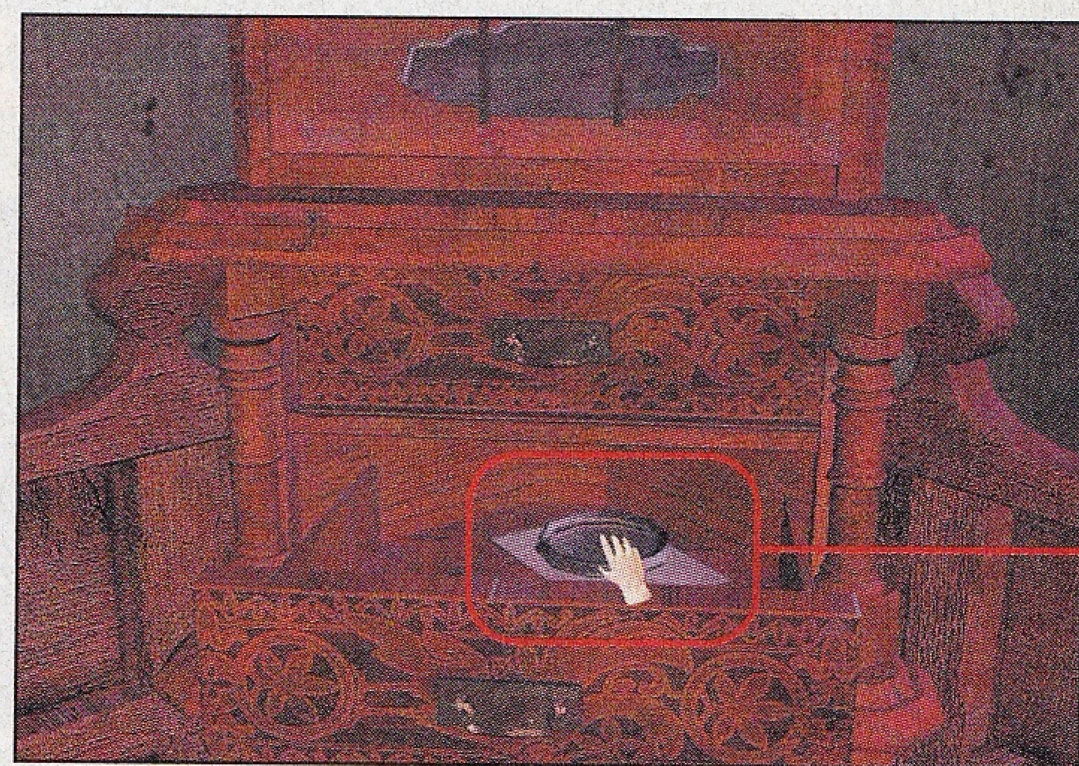
Rozwiązujemy zagadki bungalowu



13 Idziemy do ojca Edgara, który pozwala przeszukać pokój przyjaciela. Na półce przy drzwiach jest dziennik Herschella, a w biurku klucz do domu Edgara.



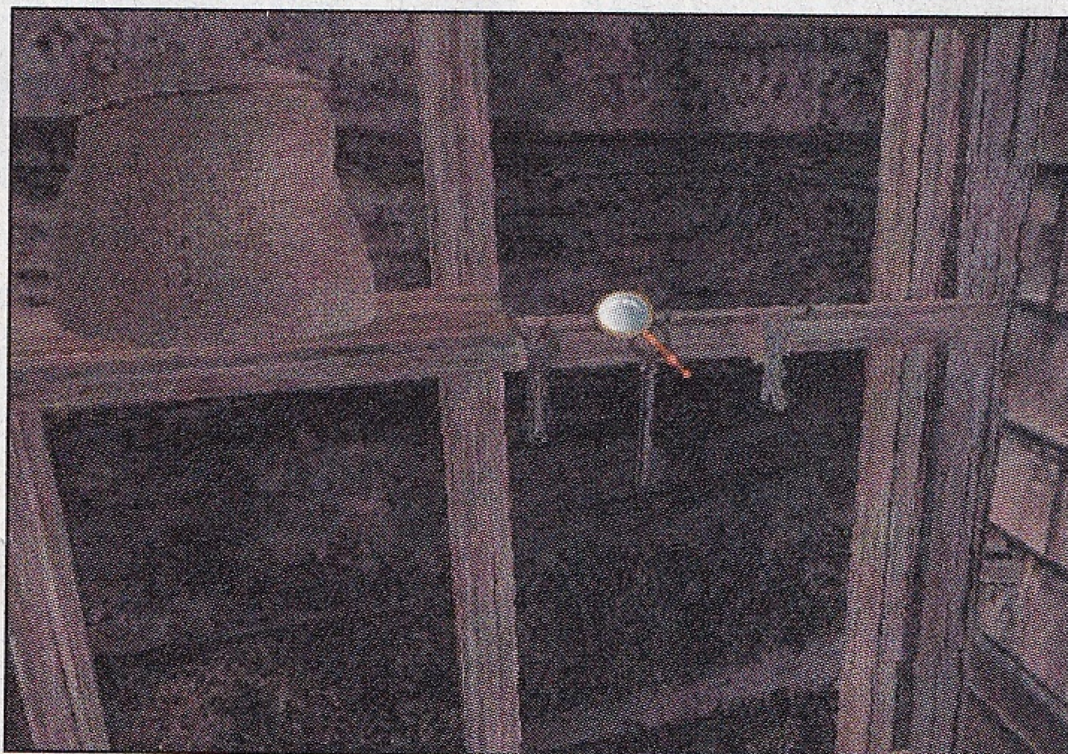
14 Wchodzimy do domu Edgara. Podchodzimy do kredensu. Otwieramy szufladę ● i wyjmujemy zapiski. Inne znajdujemy w górnej szufladzie ●.



15 Wracamy do domu i gawędzimy z Egeltonem. Idziemy do Edgara. W szafce przy drzwiach znajdujemy mapę ●. W domu pokazujemy ją Egeltonowi.



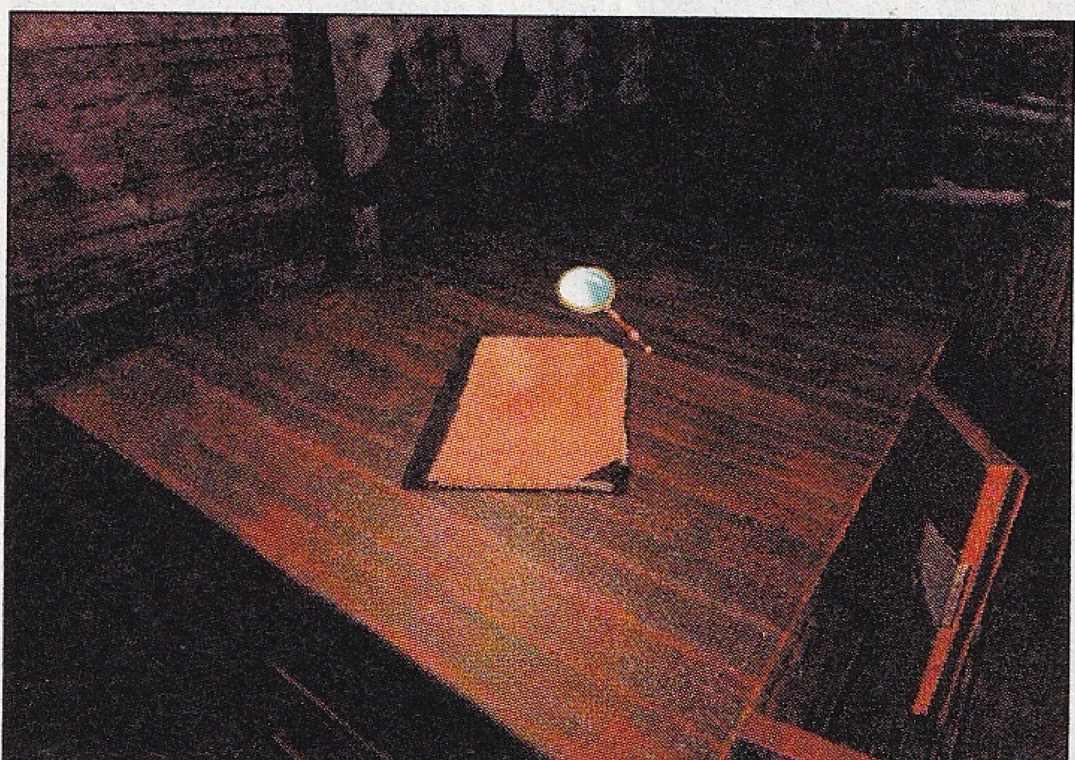
16 Udajemy się do miasteczka, pod tawernę. Spotykamy się z Prokopem, który wręcza nam anonimowy list z Filadelfii.



17 Odwiedzamy bungalow. Na zewnątrz, w komórce przylegającej do lewej ściany budynku wiszą kluczyki do samochodu.



18 Z bagażnika stojącego na podwórku grata wyciągamy łom, który okazuje się najlepszym i najskuteczniejszym kluczem do bungalowu.



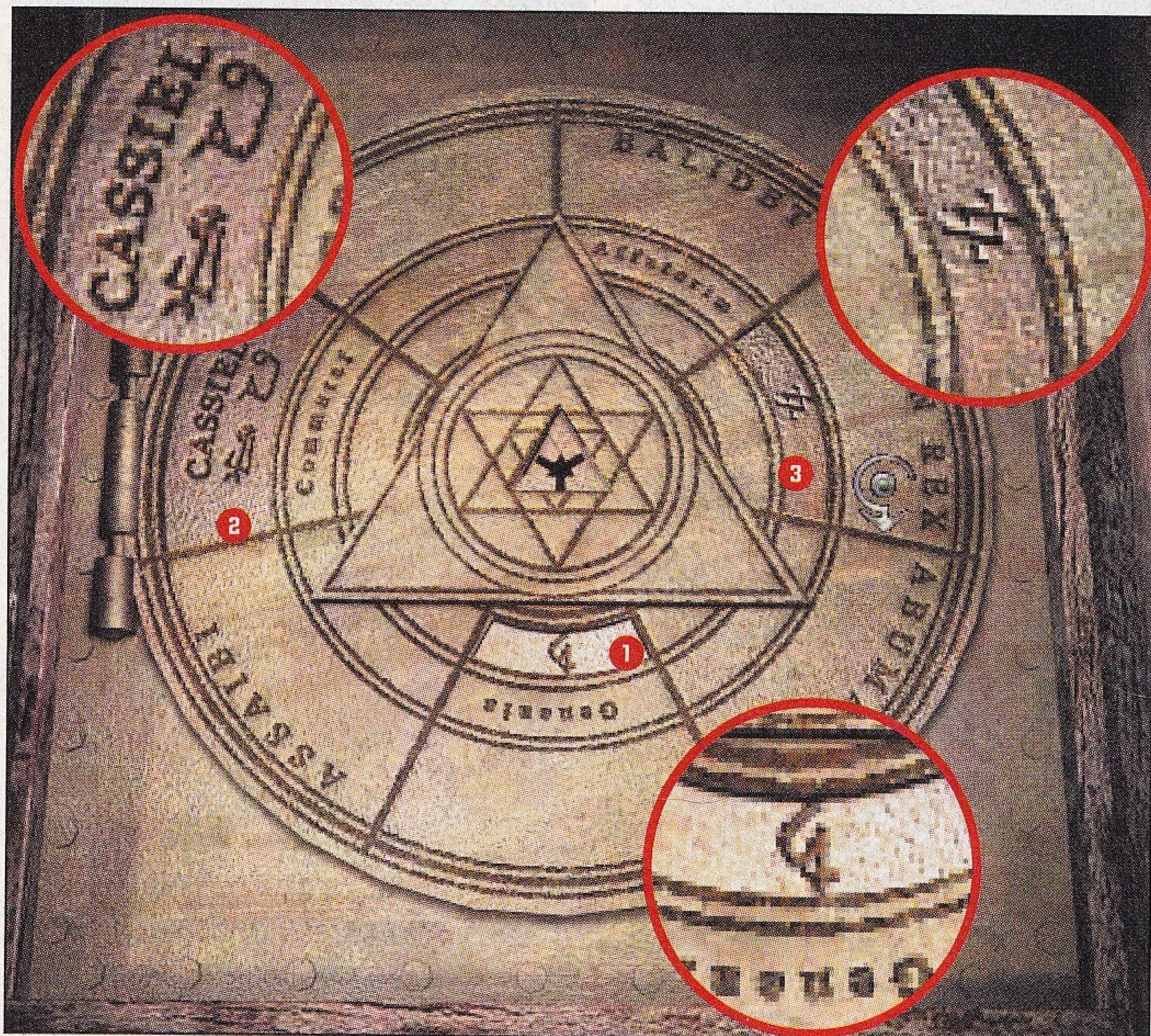
19 Przeszukujemy bungalow. Na stole stojącym po prawej stronie znajdujemy listy. Oglądamy też malowidło na ścianie.



20 Przesuwamy szafę ● i otwieramy drzwiczki za nią. Kluczem otwieramy pudełko. Wyjmujemy klucz do zamka szyfrowego i emblemat.



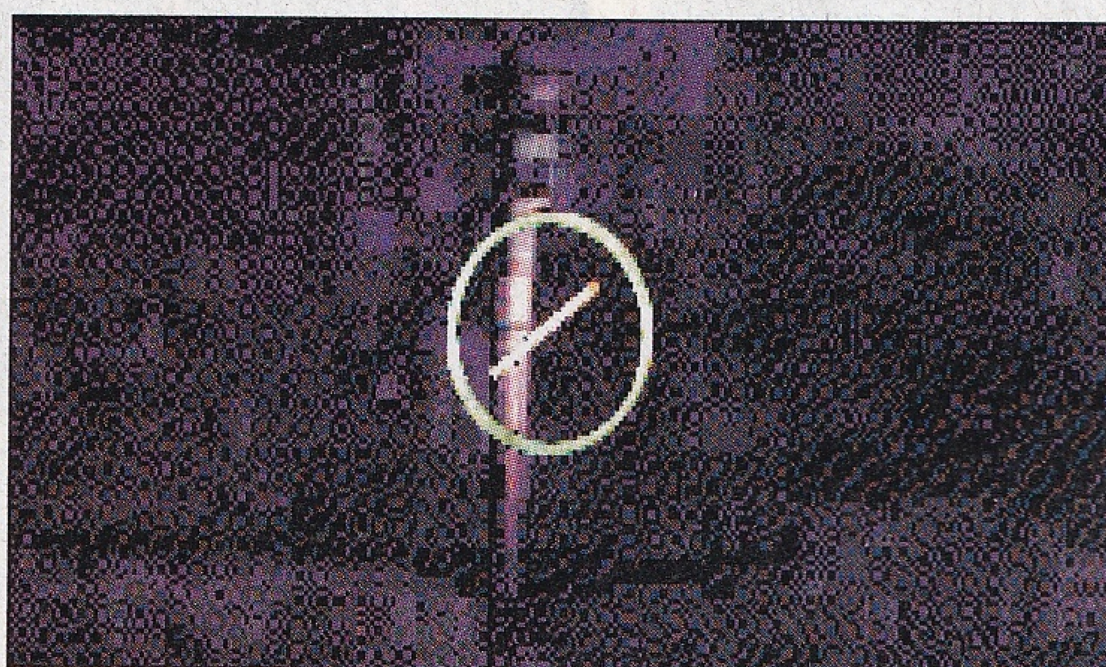
21 Zabieramy ze stołu kalendarz i czytamy go. Idziemy do komórki, która znajduje się po lewej stronie, przed schodami.



22 Za załomem muru przesuwamy beczkę i znajdujemy zamek szyfrowy. Wybieramy symbol taki, jak na emblemacie Saturna ❶, a następnie imię Cassiel ❷ i symbol ołowiu ❸.

23 Po otwarciu zamka szyfrowego używamy klucza z sejfu za szafą i schodzimy do podziemi. Oglądamy krótki film, na którym widać, jak bohater wchodzi do dziury w podłodze. Czeka go teraz długa i trudna droga w ciemnościach.

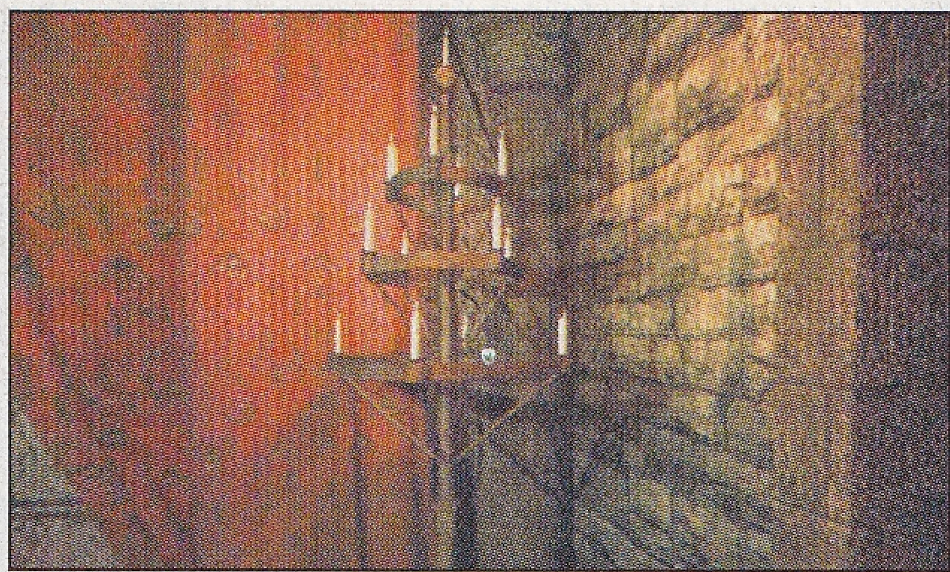


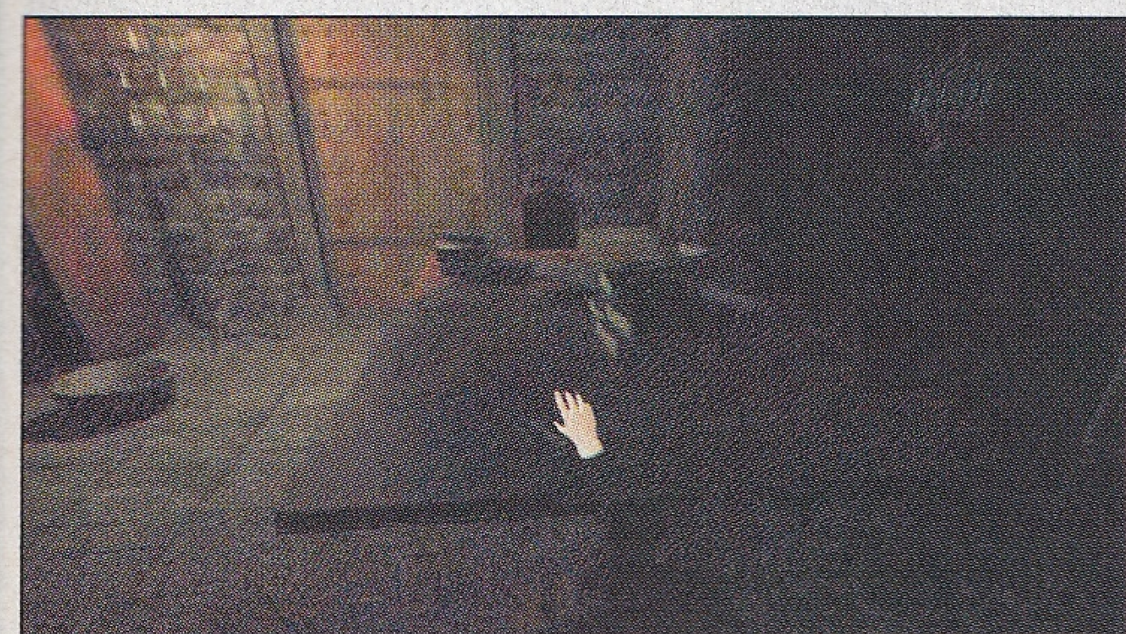


24 Idziemy w jedynym możliwym kierunku. Co krok szukamy na ścianie pochodni, którą zapalamy zapałką. Aby lepiej widzieć, co się dzieje, rozjaśniamy obraz na monitorze. Dochodzimy do kraty, gdy zostaje nam tylko jedna zapałka. Wchodzimy przez drzwi po prawej stronie kraty.

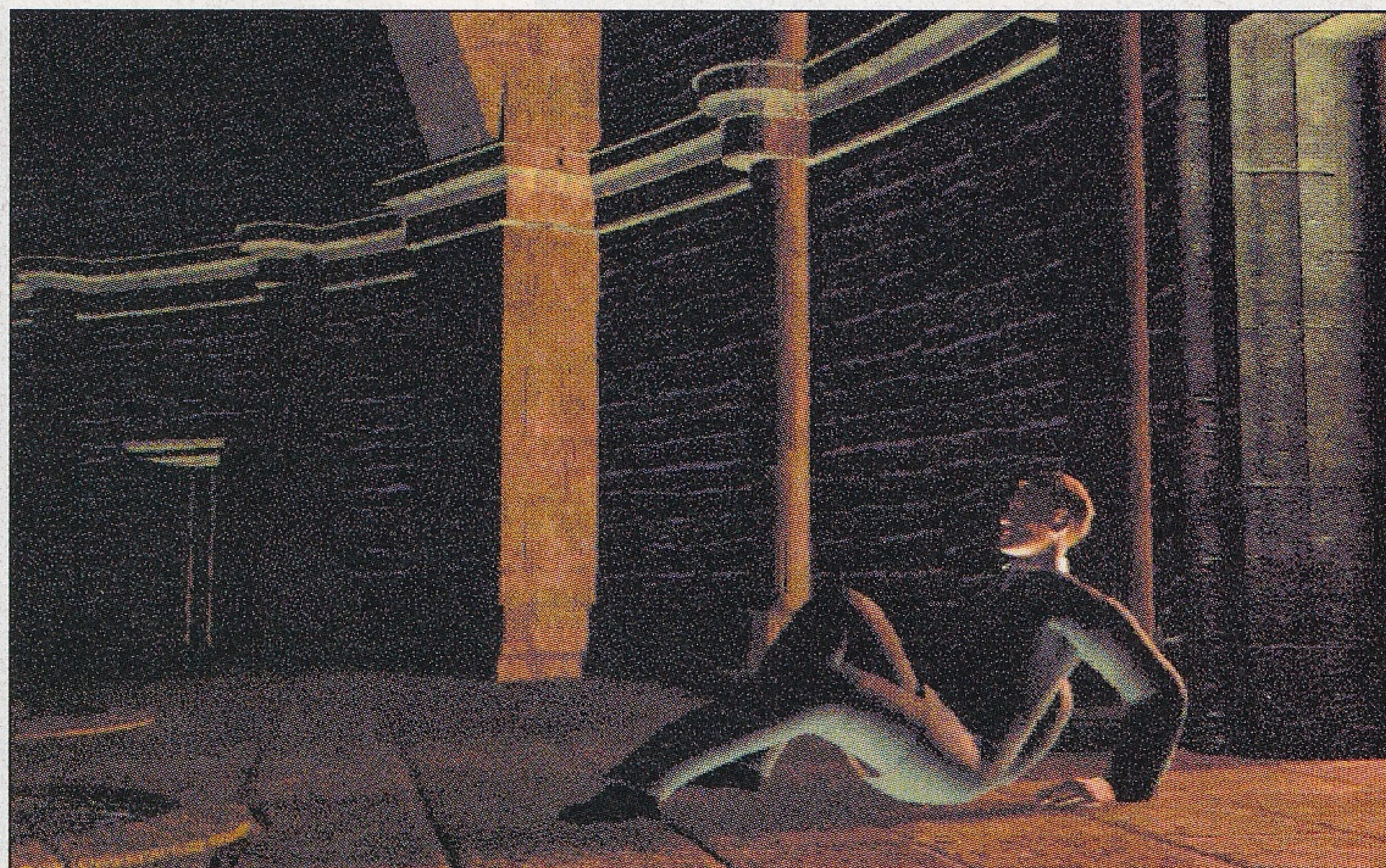
Zwiedzamy podziemia

25 Na prawo od drzwi zapalamy świecznik. Koło kotary jest dźwignia – przesuwamy ją. Wkładamy do napędu drugą płytkę z grą. Przekonujemy się, że straciliśmy wszystkie przedmioty oprócz piramidki, którą otrzymaliśmy od Edgara.





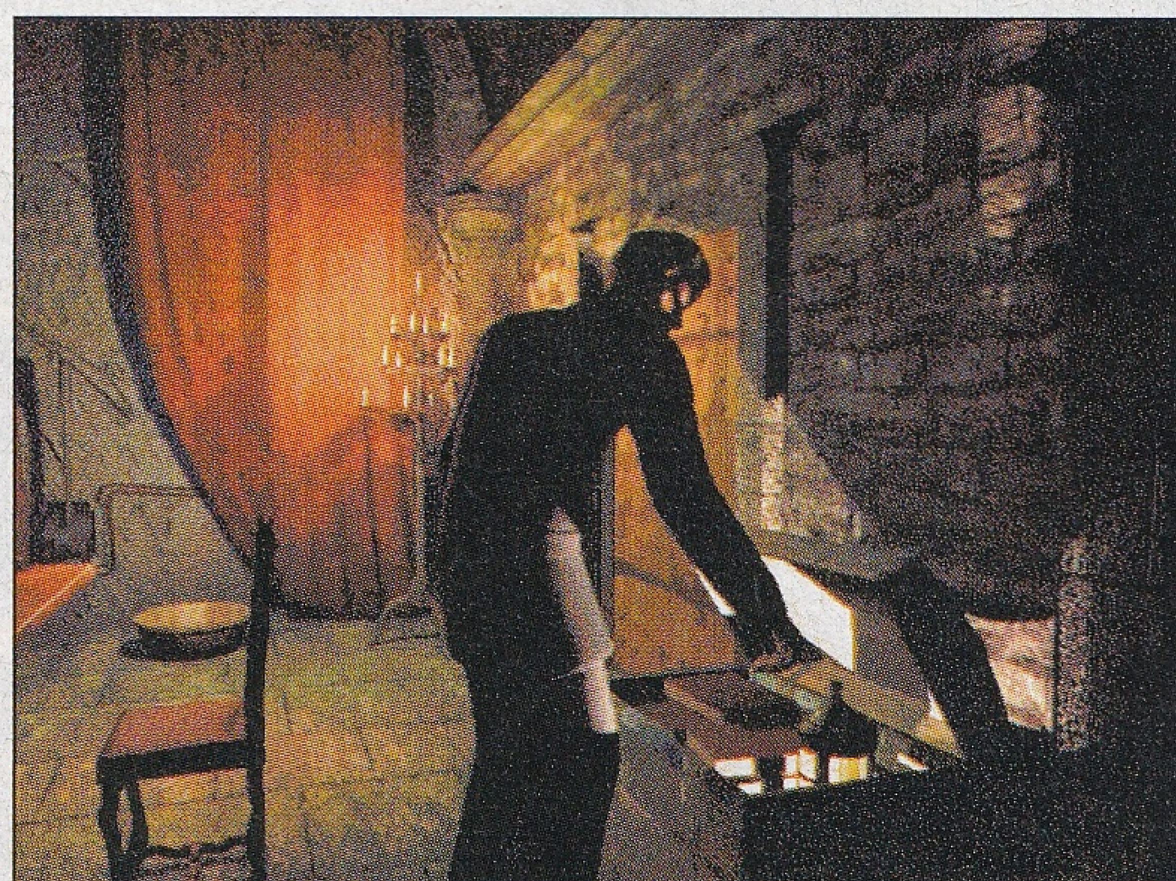
26 Obchodzimy stół i niespodziewanie znajdujemy na nim zapalniczkę. Wychodzimy z pokoju, idziemy do dalszej części korytarza, po czym zapalamy latarenkę, która wisi na ścianie.



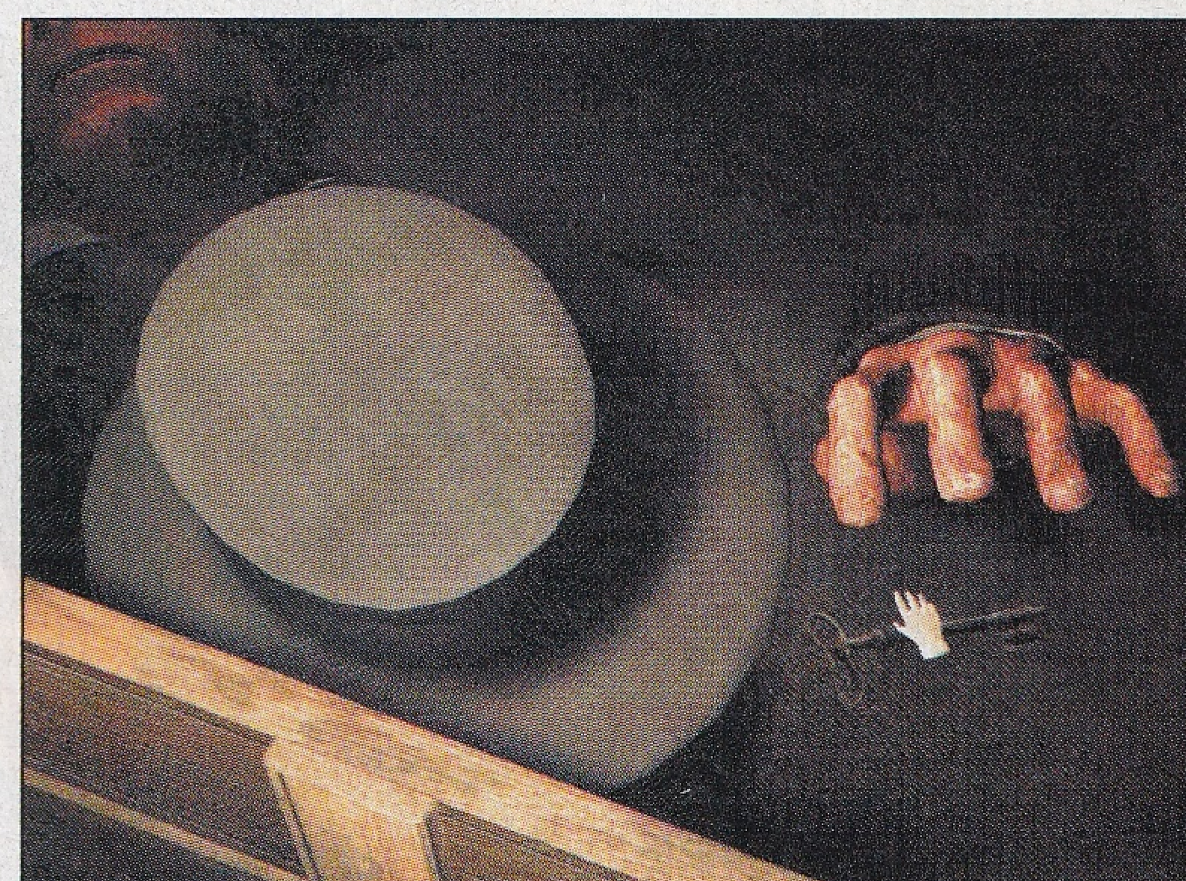
27 Otwieramy drzwi na końcu i wchodzimy do sali z dziurami w podłodze. Idziemy blisko ściany, bo dziury są niebezpieczne. Robimy dwa kroki w prawo i zapalamy pochodnię przy ścianie. Pali się ona tylko przez kilka sekund!



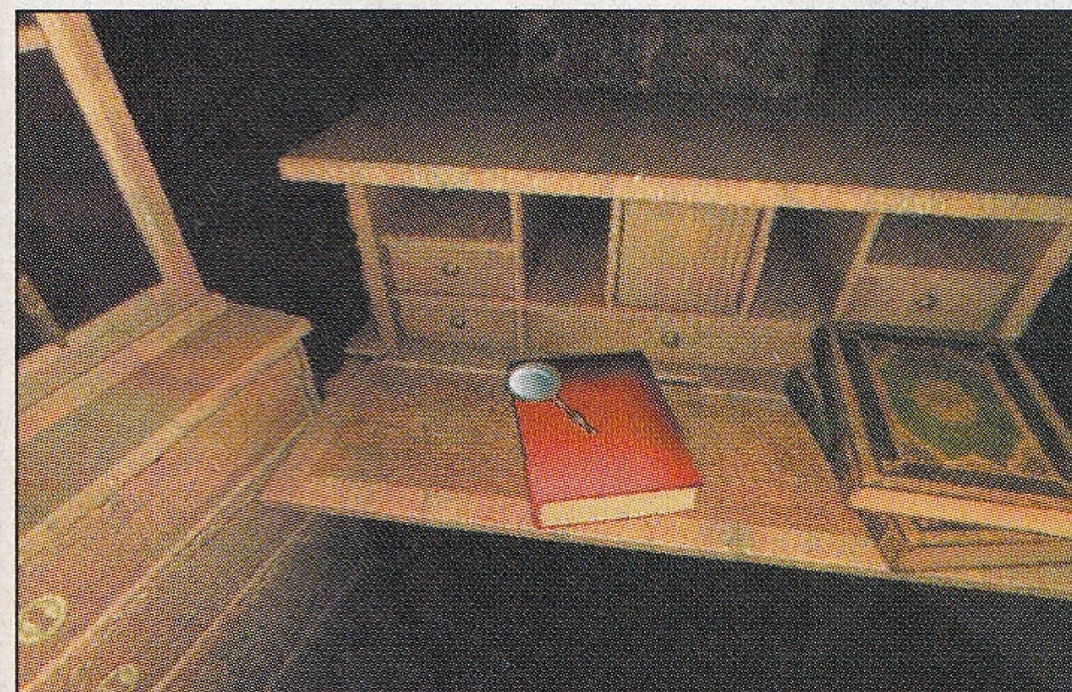
28 Omijając dziury, robimy trzy kroki do środka sali. Po prawej stronie ołtarza znajdujemy siekierę. Wracamy tą samą drogą. Idziemy do pokoju z dźwignią.



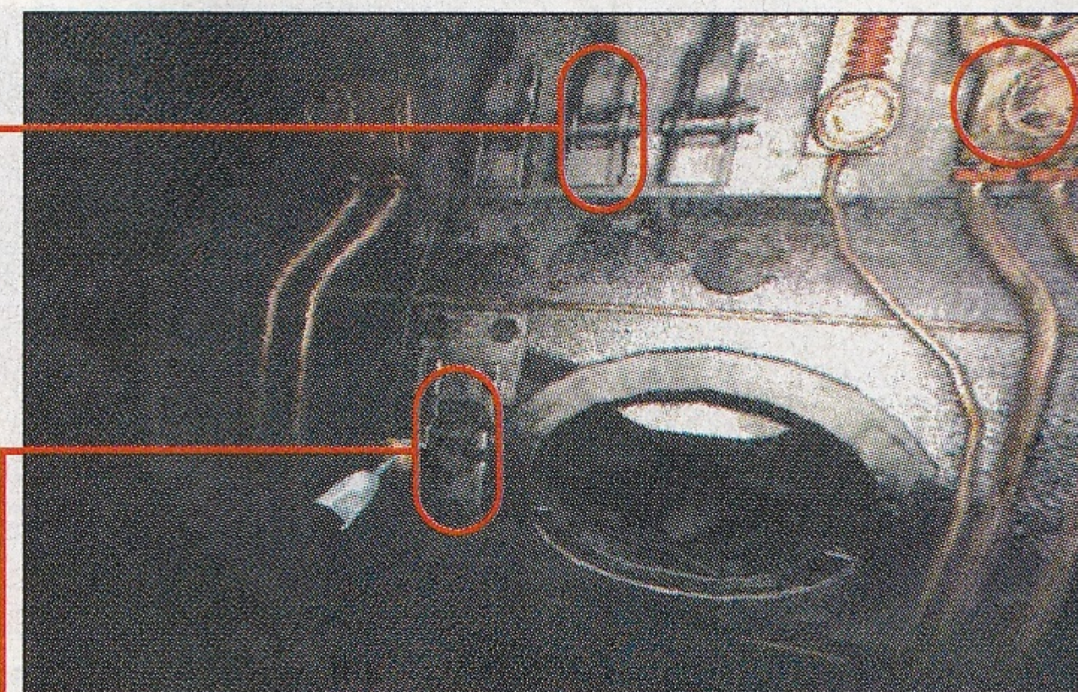
29 Siekierą otwieramy kufer po lewej. Wyjmujemy klucz i zapalamy latarnię. Wyjmujemy ją. Otwieramy szafę. Bierzemy olej i przyrządy alchemiczne. Przeszukujemy pokój. Znajdujemy dwie czerwone i jedną zieloną księgę.



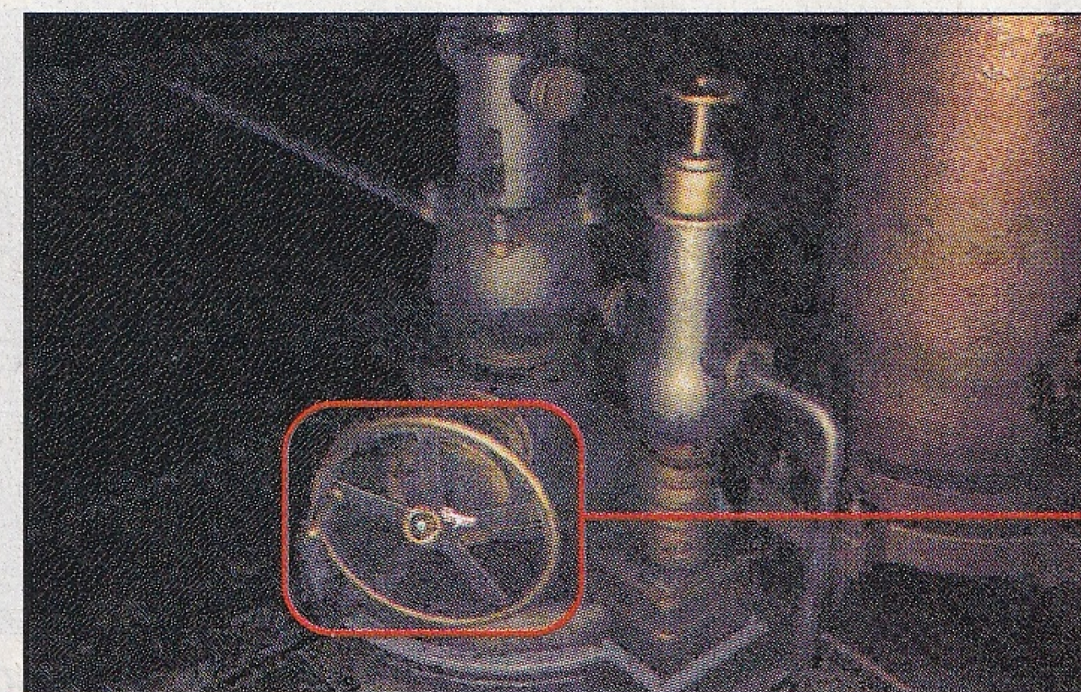
30 Idziemy do ciemnego wejścia przy kracie. Za wejściem kierujemy się na prawo. Tutaj w skrzyni znajdujemy zwłoki, a przy nich – klucz do laboratorium, które mieści się za pokojem z dziurami w podłodze.



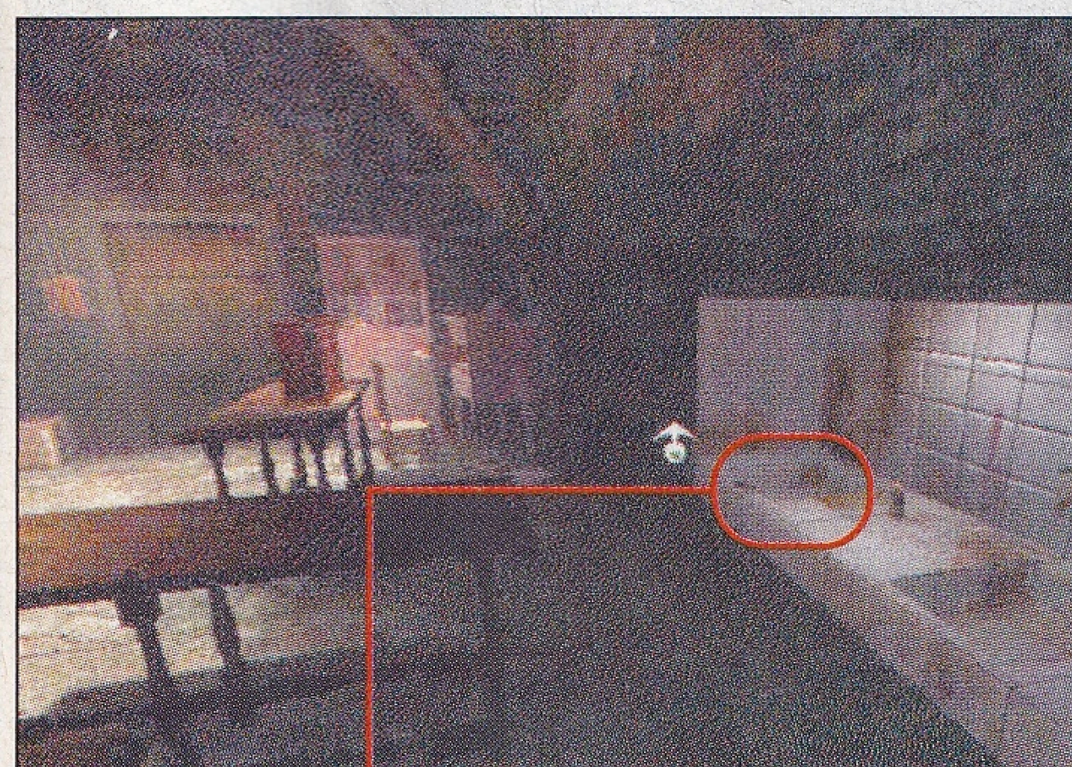
31 Idąc przy ścianie, obchodzimy pokój z dziurami i otwieramy kluczem drzwi znajdujące się naprzeciwko wejścia. Idziemy teraz na wprost, do laboratorium. Wewnątrz, po lewej stronie pomieszczenia znajdujemy biurko i księgę ziół.



32 Idziemy na koniec pokoju. Znajdujemy piec, a po jego lewej stronie – węgiel. Sypiemy trzy szufle. Lejemy olej i zapalamy. Zamykamy piec dźwignią po lewej ●. Nad piecem pojawia się lupa. Używamy środkowej dźwigni ● i przekręcamy tarczę ●.



33 Wracamy do wejścia. Odwracamy się twarzą do pokoju. Po prawej stronie na podłodze znajdujemy urządzenie, którego koło przekręcamy ●. Otwieramy szafkę przy drzwiach i włączamy światło w laboratorium. Zamykamy szafkę.



34 Ze zlewu ● wyjmujemy strzykawkę. Obchodzimy pomieszczenie i dochodzimy do przeciwległej ściany – przemieszczamy się tak, aby znaleźć się pomiędzy stołem a półkami na ścianie.



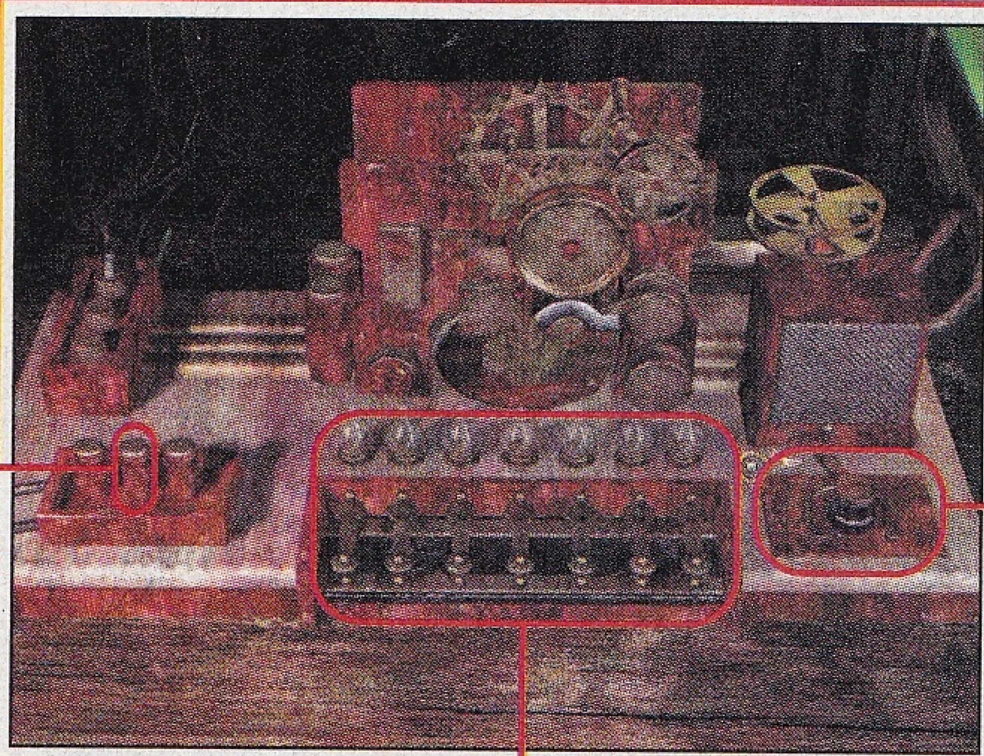
35 Bierzemy pierwszy i piąty słoik od lewej z dolnej półki – licząc słoiki, które dają się poruszyć. Odwracamy się i wlewamy ich zawartość do kolby. Powstaje ciecz, którą nabieramy do strzykawki.



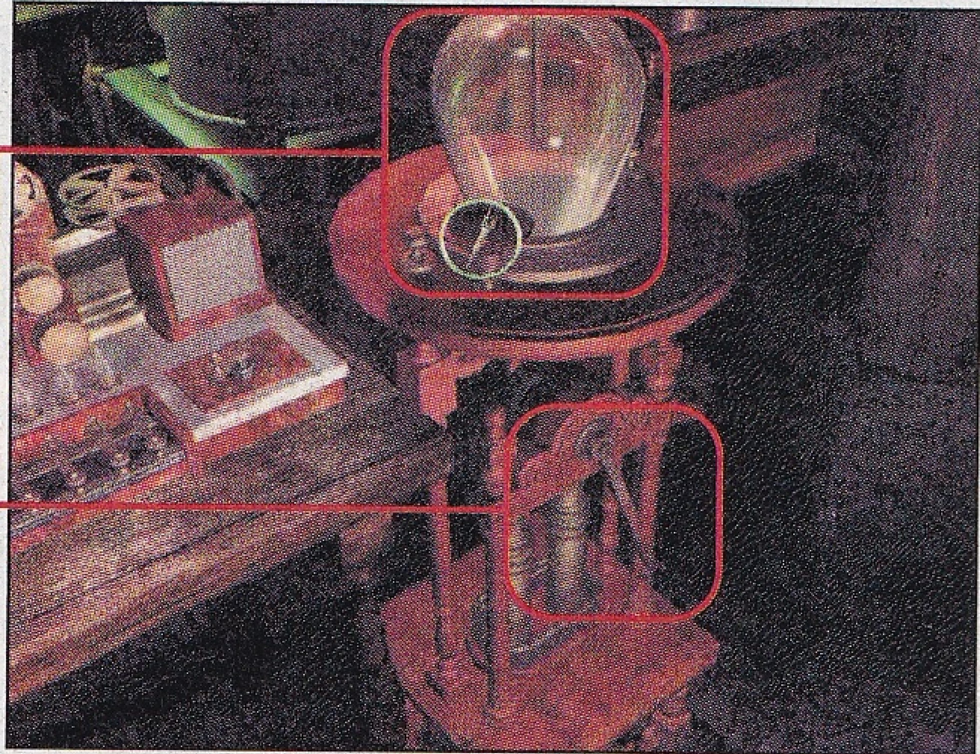
36 Z małych szufladek stojących obok biurka z księgą ziół wyjmujemy wilczomlecz i sadzę. W szufladzie z sadzą ● jest też klucz do zamka szyfrowego. Zabieramy go.

Necronomicon: Świt ciemności

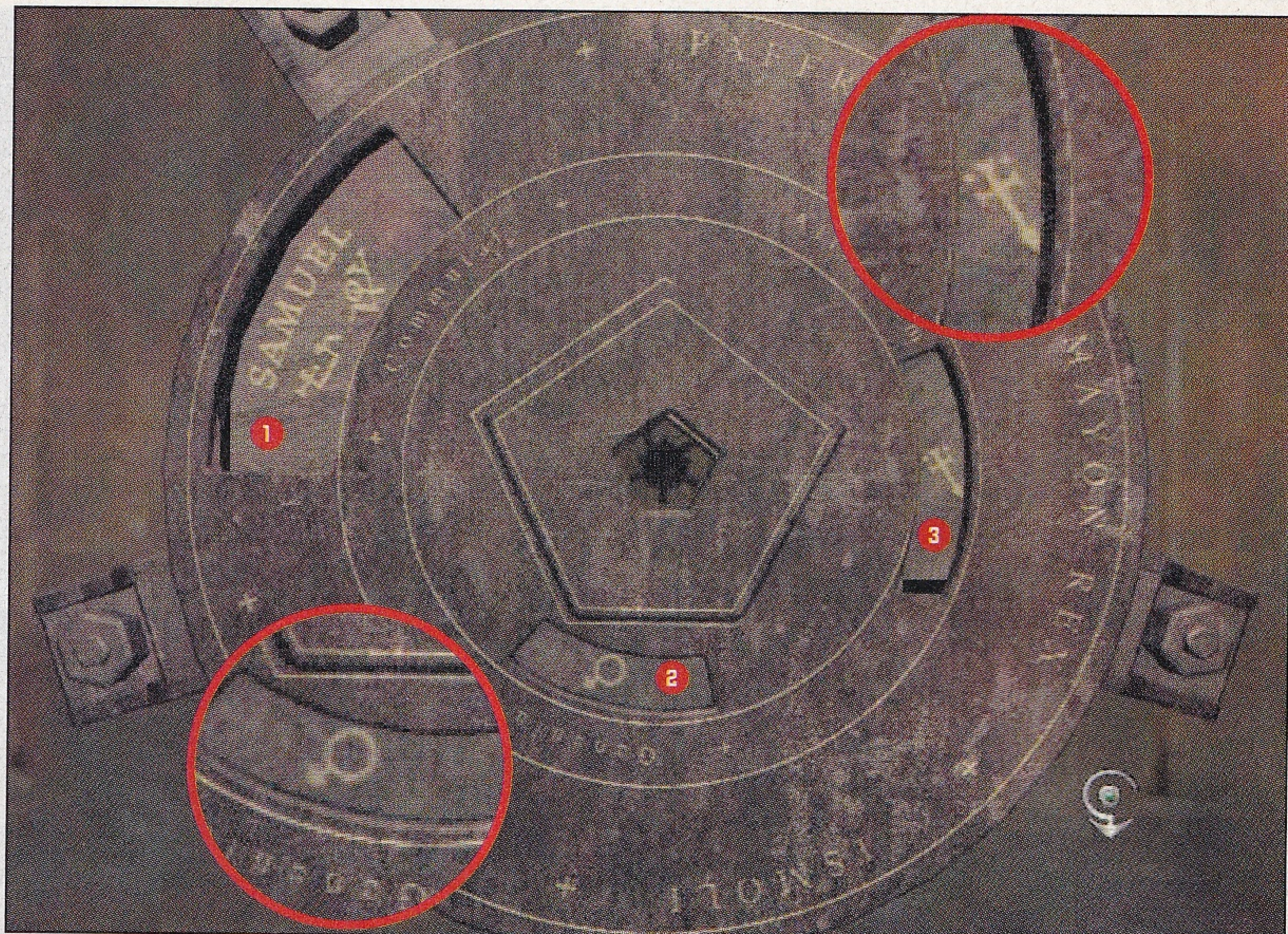
Poznajemy sekrety laboratorium



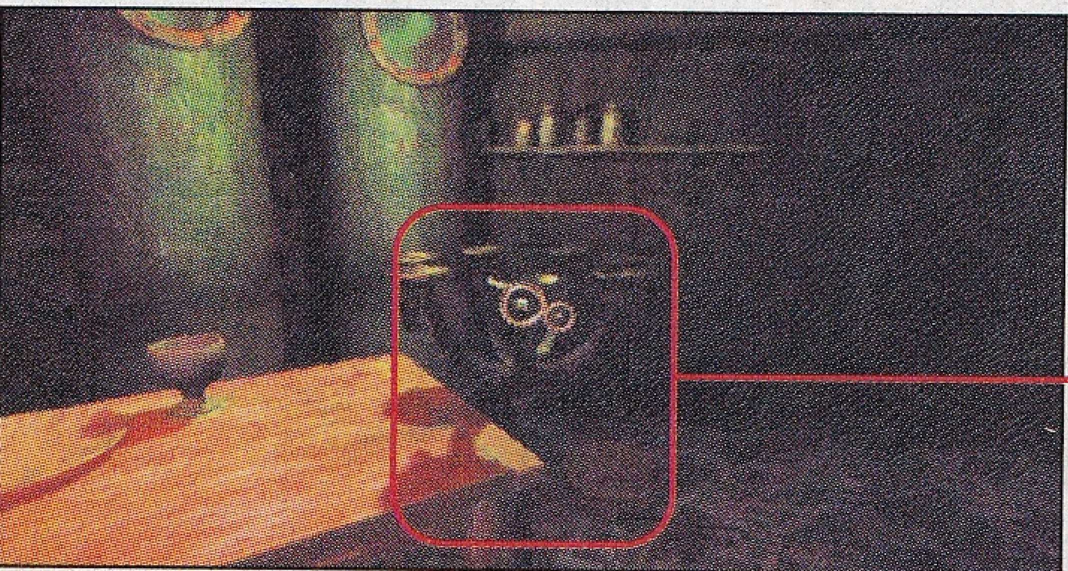
37 Obok pomieszczenia z piecem rozmawiamy z dziwną maszyną mówiącą. Używamy środkowego przycisku ●, a potem wykorzystujemy dźwignię po prawej stronie ●. W czasie rozmowy wybieramy przyciski przy lampkach ●.



38 Wlewamy zawartość strzykawki do szklanej bani stojącej obok gadającej maszyny ●, a następnie używamy dźwigni na dole ●. Dzięki temu uaktywniamy mózg w słoju i jeśli chcemy, znów rozmawiamy z tajemniczą maszyną.



39 Na ścianie po lewej stronie znajdujemy drzwi z zamkiem szyfrowym. Wskazówką jest pięciokąt na środku konstrukcji. W dzienniku Herschella odpowiada on wtorkowi oraz imieniu Samuel ❶ w zamku. Wybieramy także symbole ❷ i ❸. Zamek otwieramy kluczem, który wyjęliśmy z szuflady z sadzą.



40 Za drzwiami idziemy w lewo i pięć kroków wzdłuż półek przy ścianie. Bierzemy popiół z naczynia z kartką. W kolejnej sali umieszczamy sadzę oraz styrak na stojaku przy stole ● i podpalamy.



41 Otwieramy szufladę w stole i wyjmujemy kartę z imieniem Eliphas. Na podłodze w pentagramie umieszczamy: kartę, popiół ze słoja, wilczomlecz i diament. Podpalamy je i rozmawiamy z trupem.



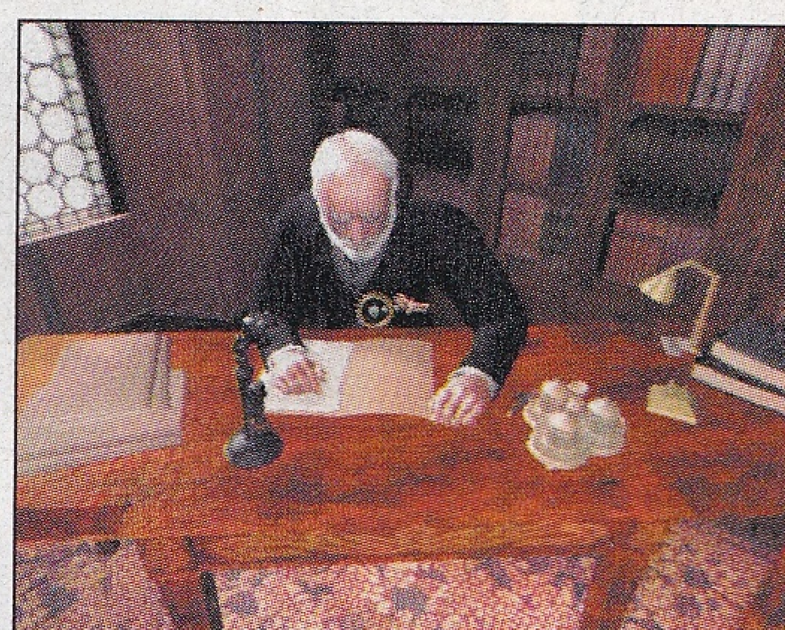
42 Przenosimy się do domu i rozmawiamy z Egeltonem i Edgarem (w szpitalu). Przyjaciel jest opętany przez ducha Herschella. Zabijamy go. Przy zwłokach znajdujemy klucz. Idziemy do domu Edgara.



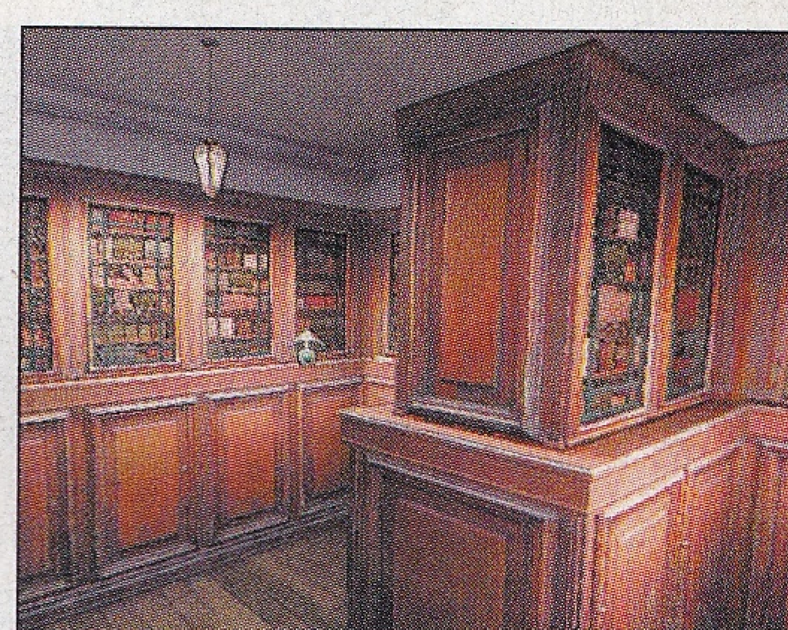
43 Podnosimy papiery z podłogi przy drzwiach i wchodzimy do pokoju. Bierzemy kartkę z półki znajdującej się przy samej ziemi, po prawej stronie drzwi do pokoju.



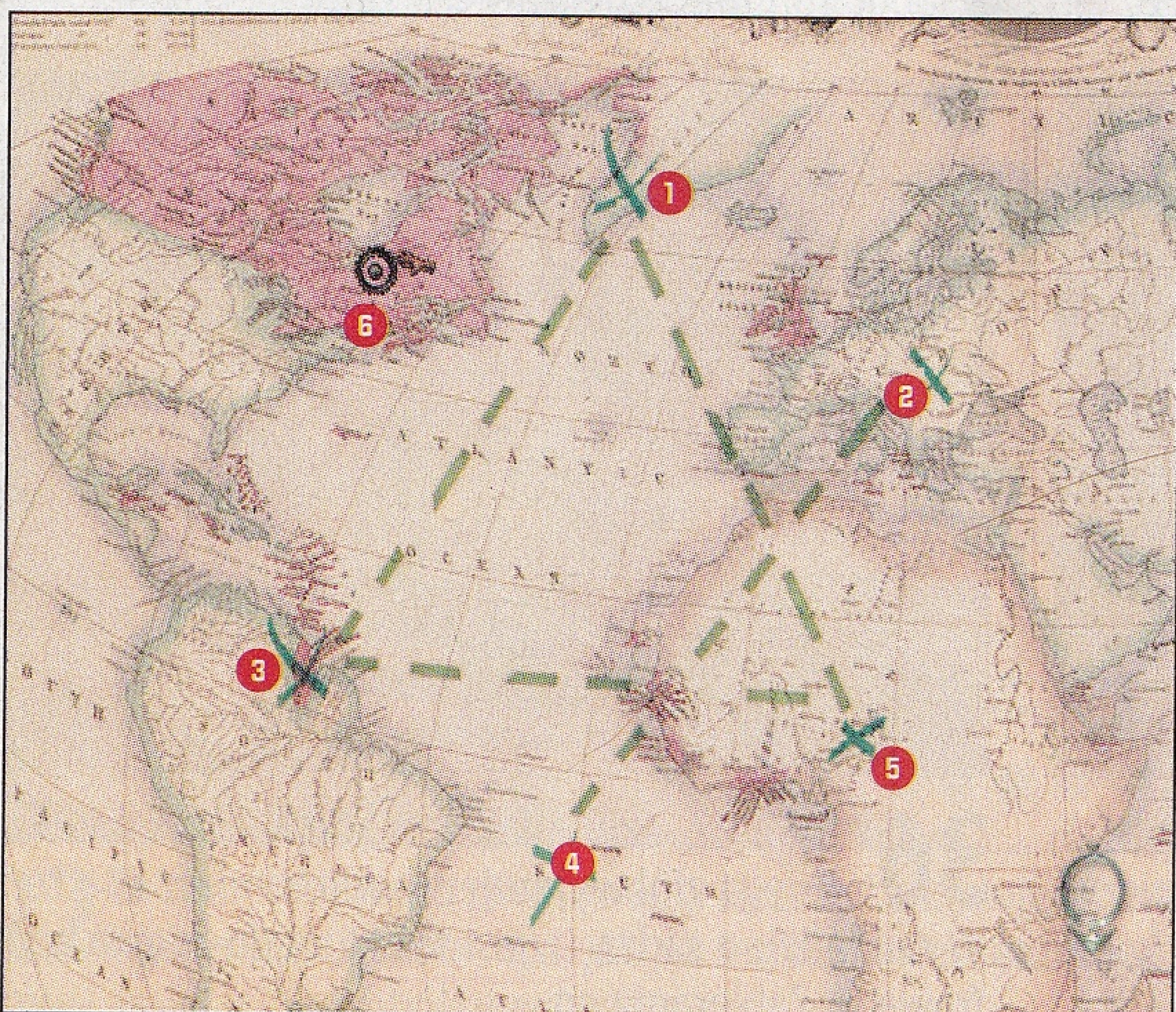
44 Schodzimy do pokoju na wprost wejścia. Używamy klucza Edgara. Bierzemy stąd Necronomicon, posążek i paczkę. Idziemy do biblioteki. Znajdujemy biuro Sandersa.



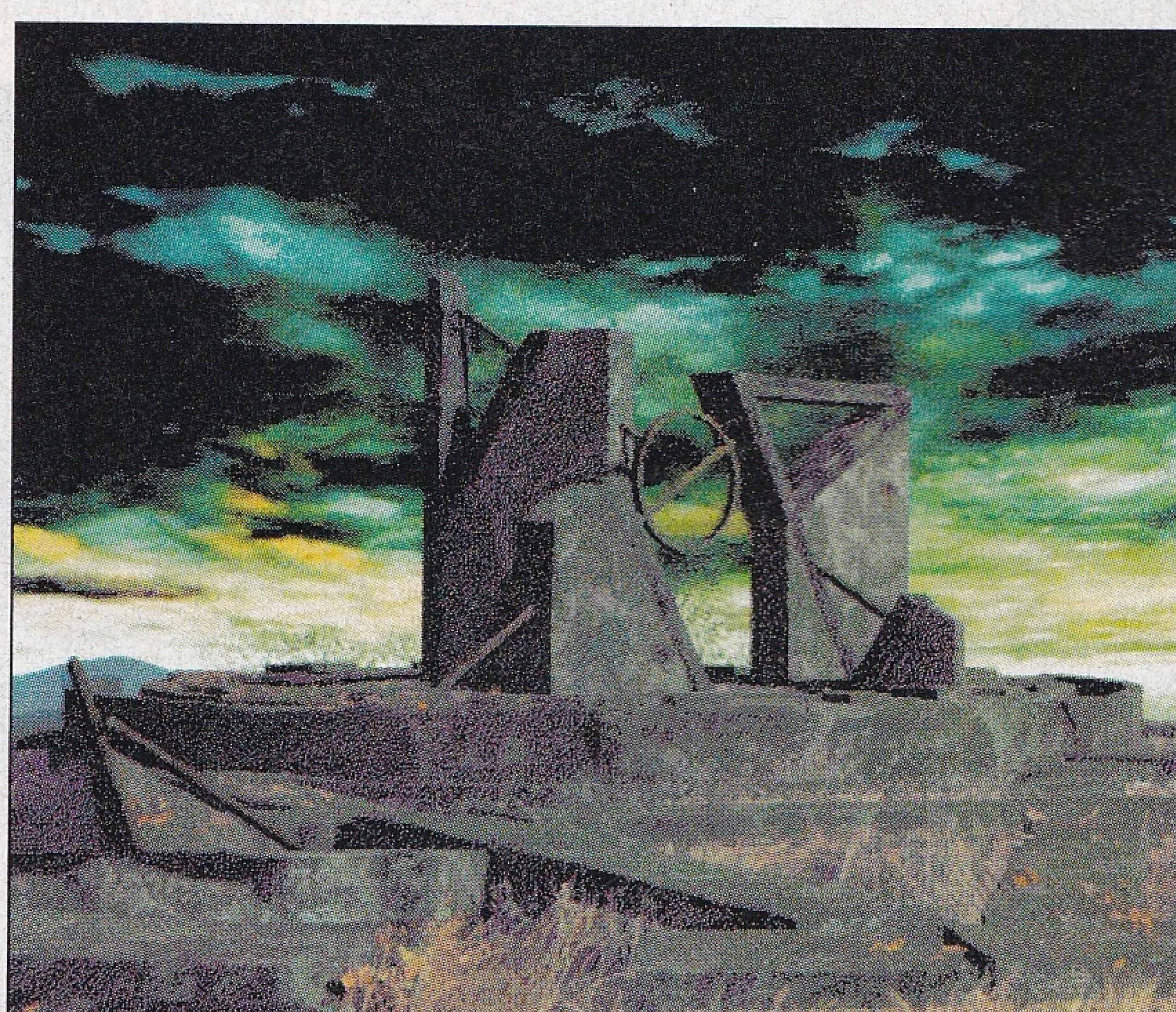
45 Pokazujemy Sandersowi Necronomicon. Wychodzimy z biura i idąc lewą stroną pod oknami, znajdujemy Księżyc... i Język nowicjuszy. Zanosimy je Sandersowi.



46 Wchodzimy drzwiami naprzeciw biura, idziemy na dół i otwieramy drzwi po lewej stronie. W kącie za regałem znajdujemy Czerwonego Smoka. Zanosimy go Sandersowi.



47 Na mapie układamy: gazetę na Grenlandii ❶, list na Europie ❷, paczkę na Ameryce Południowej ❸, posąg na Atlantyku ❹ i etykietę na Afryce ❺. Pojawia się czarny punkt ❻ – klikamy na Grenlandii ❶ i łączymy punkty, tworząc gwiazdę.



48 Idziemy do punktu, który niespodziewanie pojawił się na naszej mapie. Elementy dziwnej konstrukcji przesuwamy tak, aby trzy części były zgodne z rysunkami na tajemniczej piramidce, którą na samym początku otrzymaliśmy od Edgara.

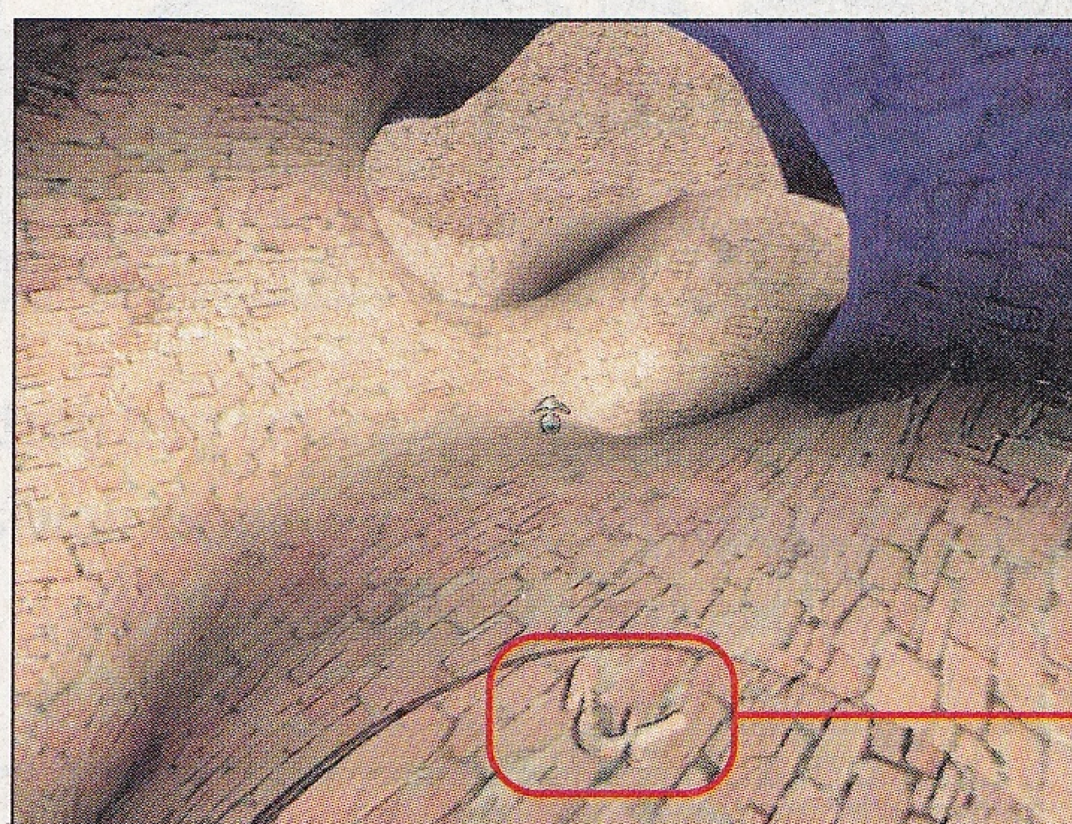
Wędrujemy po labiryntach



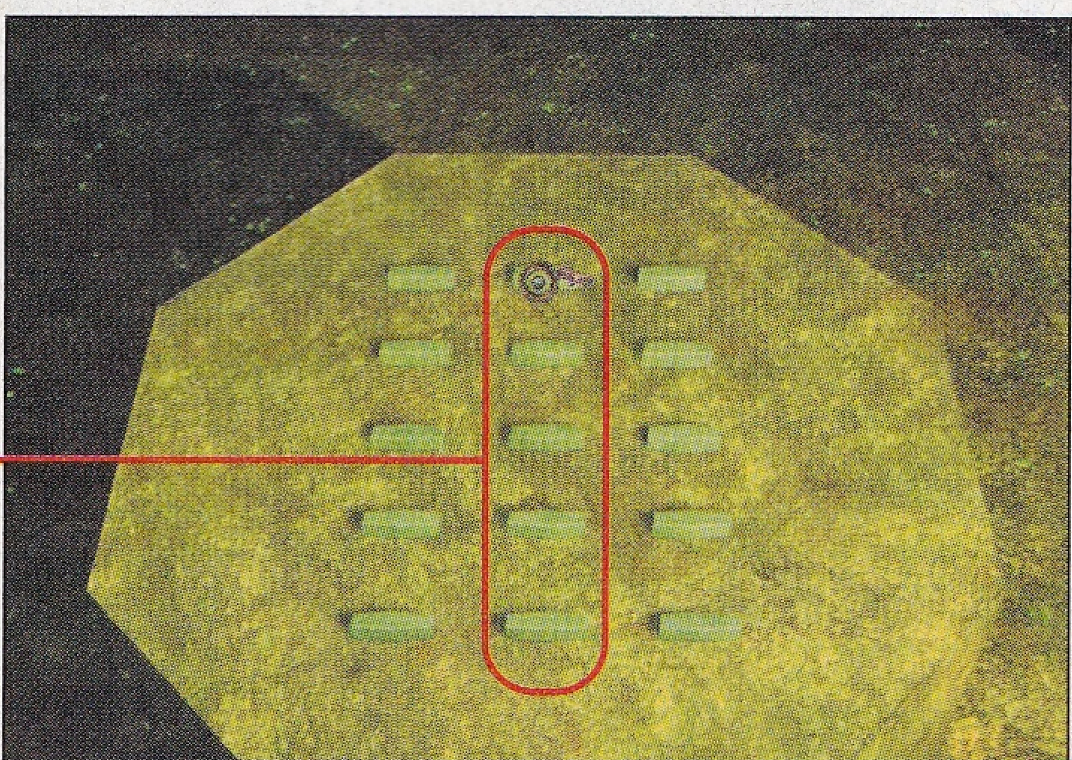
49 W największej części konstrukcji otwierają się drzwiczki. Używamy Klucza starożytnych z podręcznego zestawu. Wstawiamy naszą piramidkę i zabieramy trzy pozostałe.



50 Podchodzimy do piramidy – czwartego elementu budowli i poruszamy przycisk. Otwiera się przejście. Schodzimy na dół, idziemy prosto środkowym korytarzem aż do koła z symbolami.



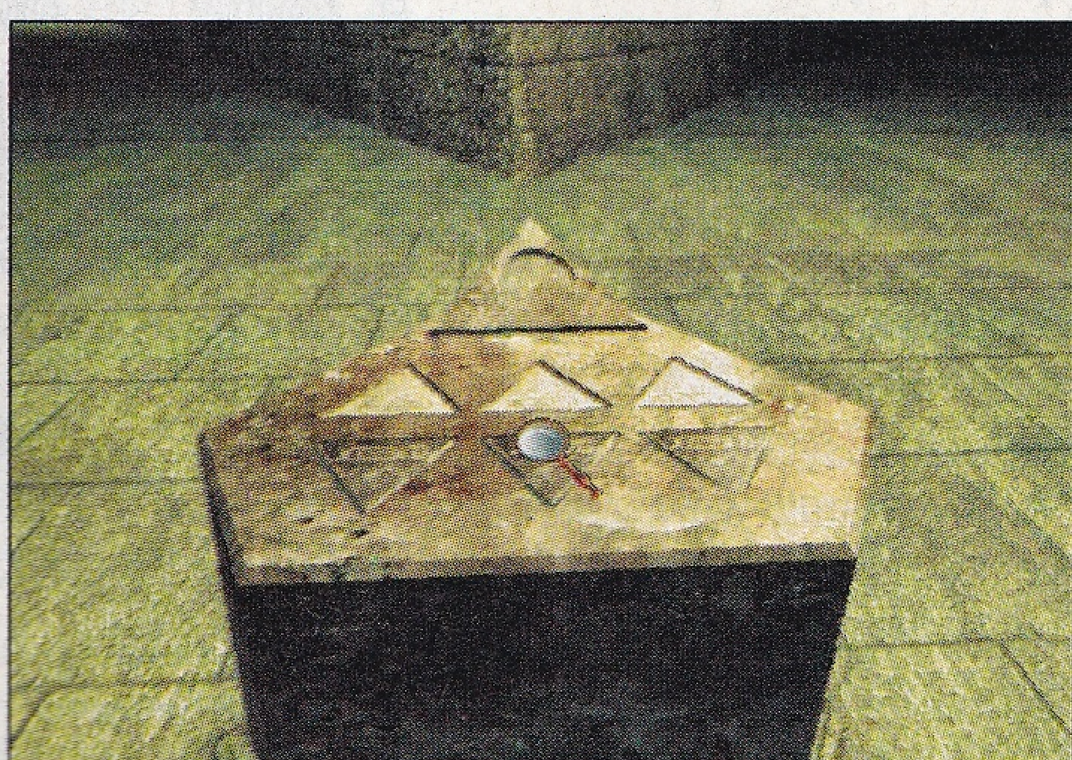
51 Wybieramy korytarz za symbolem przypominającym strzałę. Trzymamy się lewej strony aż do mostu. Za mostem odwracamy się i schodzimy w prawo. Idziemy do zielonego tunelu i wchodzimy.



52 Na postumencie wciskamy środkowy rząd klawiszy. Przechodzimy przez otwartą bramę, odwracamy się i przekręcamy urządzenie na ścianie. Idziemy zawsze środkowym korytarzem. Otwierają się bramy, idziemy prosto aż do trójkątnego tunelu.



53 Idziemy w stronę kamiennej iglicy, potem w lewo i w tył, do ściany. Podłoga wciąż się przesuwa i w końcu stajemy twarzą do iglicy i znajdujemy rampę schodzącą w dół, w prawo. Podchodzimy do iglicy i okrążamy ją. Wchodzimy do wnętrza.



54 Wciskamy przyciski na kolejnych piedestałach. Kolejno: **środkowy biały**, **lewy czarny**, **lewy biały**, **środkowy czarny**, **prawy biały**, **prawy czarny**. Poruszamy się ciągle w prawo. Gdy zrobiliśmy już koło, wybieramy lewy korytarz.



55 Idziemy dwa kroki lewym korytarzem i przechodzimy przez boczne drzwi, które wcześniej były zamknięte. Na piedestale umieszczamy nasze trzy piramidki. Wchodzimy do labiryntu na wprost.



56 Mijamy obelisk stojący na środku i odwracamy się do niego. Używamy kwadratowego przycisku i znów się odwracamy. Przechodzimy przez bramkę, która otwiera się naprzeciwko.



57 Po dwóch stronach ściany mamy przyciski. Używamy dowolnego i przechodzimy przez otwartą furtkę. Wędrujemy labiryntem, wciskając raz lewe, raz prawe przyciski i przechodząc przez kraty.



58 W końcu dochodzimy do sali pełnej obelisków. Stajemy na wprost drzwi i zanim głos skończy mówić, szybko naciskamy symbole. Licząc od prawej wybieramy obeliski numer: **2**, **3**, **5**, **4**, **2**, **6**, **4**, **7**, **2**, **1**.



59 Po każdym prawidłowym użyciu przycisku otwiera się kolejna część zamka w drzwiach. Jeśli nie zdążymy, koniec gry jest naprawdę tragiczny, i to dla całej okolicy.



60 Przechodzimy przez drzwi i oglądamy zakończenie gry. To prawda, jest ono cokolwiek dziwne. Ale przecież właśnie takie były zakończenia opowiadań Howarda Philipsa Lovecrafta!

Tajne kody

Dzięki tajnym kodom GIER mamy pod dostatkiem czasu, nie martwimy się o pieniądze i dowiadujemy się, jak wygląda świat w oczach kosmitów

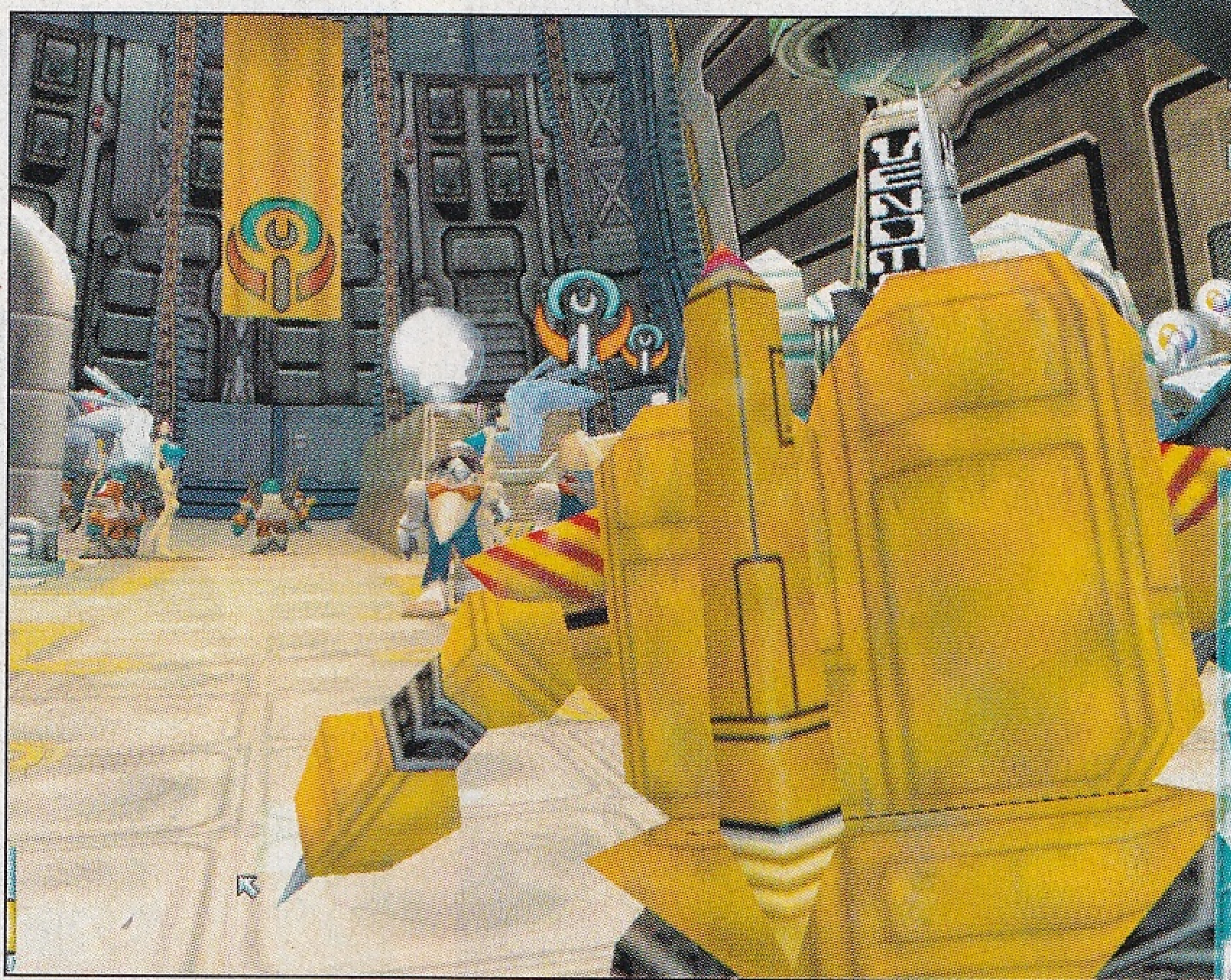
StarTopia

By zyskać uznanie gości z całego wszechświata, poznajemy ich problemy i potrzeby. Kody GIER pomagają nawiązać z obcymi bliski kontakt trzeciego stopnia

1 Klikamy na Start, Programy, Eidos Interactive, Mucky Foot, StarTopia, StarTopia.

2 Wybieramy widoczne na ekranie imię gracza lub też tworzymy nowy profil, klikając na New Profile.

3 Rozpoczynamy nową misję (Play Missions) lub wczytujemy wcześniej zapisaną grę, klikając na Play Saved Game.



Niczym dobry król, w przebraniu robotnika z bliska poznajemy codzienne problemy naszych gości i pracowników

Bratamy się z robotnikami

4 W trakcie gry przytrzymujemy klawisz F11 i wpisujemy kod **rshiftscuzzercam**.

5 Teraz przytrzymując klawisz shift, kolejno wciskamy na klawiaturze numerycznej klawisze 7 i 8. Puszczamy klawisz shift i ponownie naciskamy klawisz 7.

6 Obserwujemy świat gry zza pleców naszych robotników. Wciskając klawisze 7 i 8, przenosimy się między kolejnymi robotami.

UWAGA: Po wpisaniu kodu **rshiftscuzzercam** tracimy kontrolę nad bazą. Oto sposób na odzyskanie władzy:

- Klikamy prawym przyciskiem myszy na dowolne miejsce na ekranie.
- Wciskamy jednocześnie klawisze alt, tab, by przejść do Windows.
- By powrócić do StarTopii, ponownie wciskamy klawisze alt, tab.
- Gdy widzimy czarny ekran, wciskamy klawisz esc i czekamy około 15 sekund, aż pojawia się okno głównego menu.
- Teraz wciskamy esc.



Tyle czasu pracowicie dobieraliśmy kolorystykę wystroju wnętrz, a tu okazuje się, że nasi goście z kosmosu i tak wszystko widzą na żółto!

Regulujemy szybkość gry

7 W trakcie gry przytrzymujemy klawisz F11 i wpisujemy z klawiatury tajny kod **rshiftspeedup**.

8 Wciskając klawisz >, przyspieszamy akcję, zaś wciskając < – spowalniamy. Klawiszem / przywracamy normalną prędkość gry.

UWAGA: Tajny kod **rshiftspeedup** działa tylko przy włączonym tajnym kodzie **rshiftscuzzercam**.

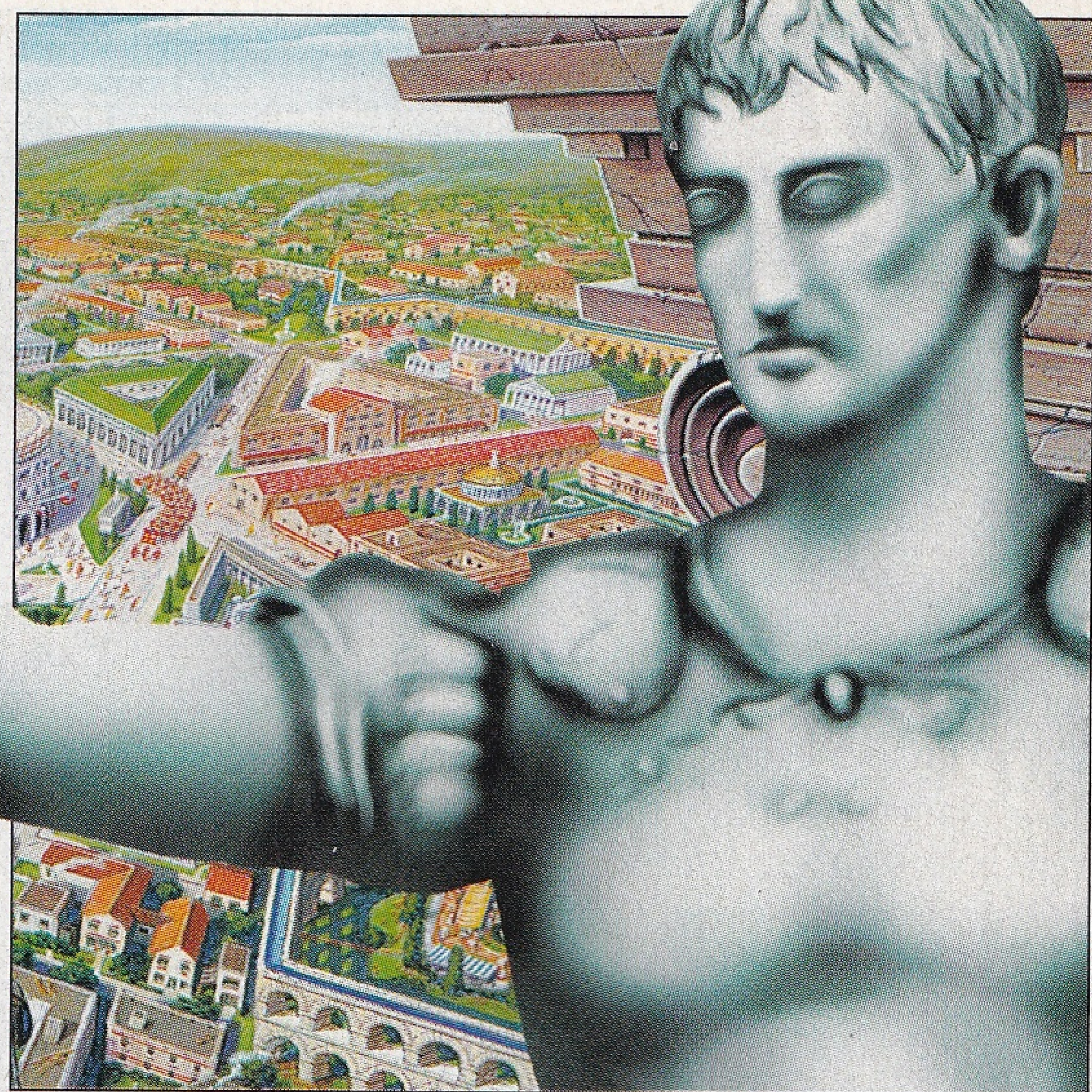
Oglądamy świat oczami obcych

9 W trakcie gry przytrzymujemy klawisz F11 i wpisujemy z klawiatury hasło **cliveroolz**. Teraz widzimy, jak wygląda nasza baza w oczach przebywających na pokładzie kosmitów. Jak widać, ich poczucie estetyki mocno odbiega od naszego!

10 Jeśli zmęczył nas żółtopomarańczowy widok, wracamy do normalnego trybu. Trzykrotnie wpisujemy hasło **cliveroolz** i wszystko wraca do normy, a my ponownie zajmujemy się rozbudową naszej stacji.

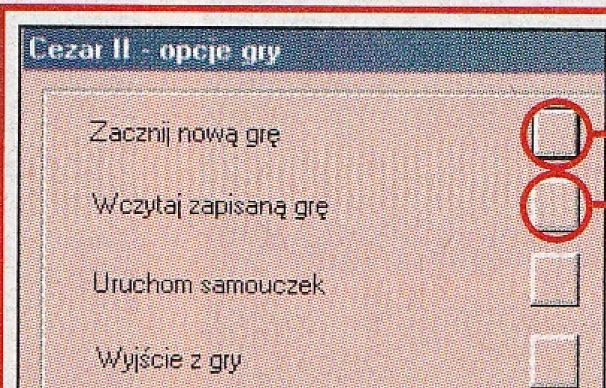
Rada GIER: Przed wpisywaniem kodów dla bezpieczeństwa zapisujemy aktualny stan gry.

Caesar II



Za pomocą tajnych sztuczek pokazujemy ludowi, kto dzierży absolutną władzę nad miastem

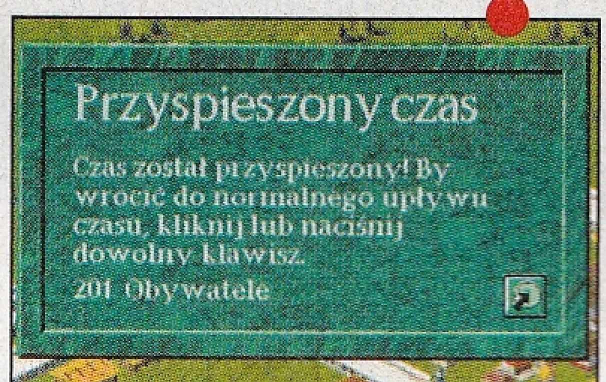
1 Klikamy kolejno na Start, Programy, Komputer ŚWIAT GRY, Caesar II, Caesar II PL.



2 Wznosimy nowe miasto ● lub kontynuujemy rozgrywkę, której stan zapisaliśmy wcześniej ●.

Przyspieszamy grę

3 Postępujemy zgodnie z punktami **1-2**. W czasie gry wciskamy klawisz A. Pojawia się okno ●. Nie da się teraz wydawać poleceń, a akcja toczy się szybko.



Roznosimy zarazę

4 Postępujemy zgodnie ze wskazówkami wymienionymi w punktach **1-2**. W trakcie gry klikamy na ikonę Bezpieczeństwo i wybieramy z listy prefekturę ●.

5 Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na budynki naszego miasta. Pojawia się na nich symbol trupiej czaszki, który oznacza panującą w tym miejscu zarazę. Nikt już nie ma wątpliwości, kto tu jest boskim Cezarem!





Neron zniszczył Rzym ogniem. My jednym skinieniem ręki sprowadzamy na miasto zarazę. Będzie co odbudowywać!

Conflict Zone

ICP walczy w obronie ludności cywilnej, a GHOST dba tylko o finansowe interesy korporacji. Zwycięzcą będzie ten, kto pierwszy wpisze kody GIER

1 Klikamy na Start, Programy, Ubi Soft Games, Masa, Conflict Zone, Conflict Zone.

2 Rozpoczynamy nową grę, klikając na KAMPANIA, lub wczytujemy wcześniej zapisaną grę, klikając na przycisk WCZYTAJ.

3 W trakcie gry wciskamy klawisz C, wywołując okienko dialogowe ukazujące się u góry ekranu.



Pieniądze i popularność

4 Wciskamy klawisz Enter, a następnie w okienku dialogowym wpisujemy tajny kod **my taylor is rich**. Kod zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Zdobywamy w ten sposób 20 tysięcy dolarów, stuprocentową popularność i pełen zapas energii.

Natychmiastowe zwycięstwo

5 Postępujemy zgodnie z zasadami opisanymi w punktach **1-3**. W trakcie gry wciskamy klawisz Enter, a następnie wpisujemy w okienku dialogowym tajny kod **win**. Kod zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter i dzięki temu wygrywamy aktualną misję.

Dostęp do wszystkich misji

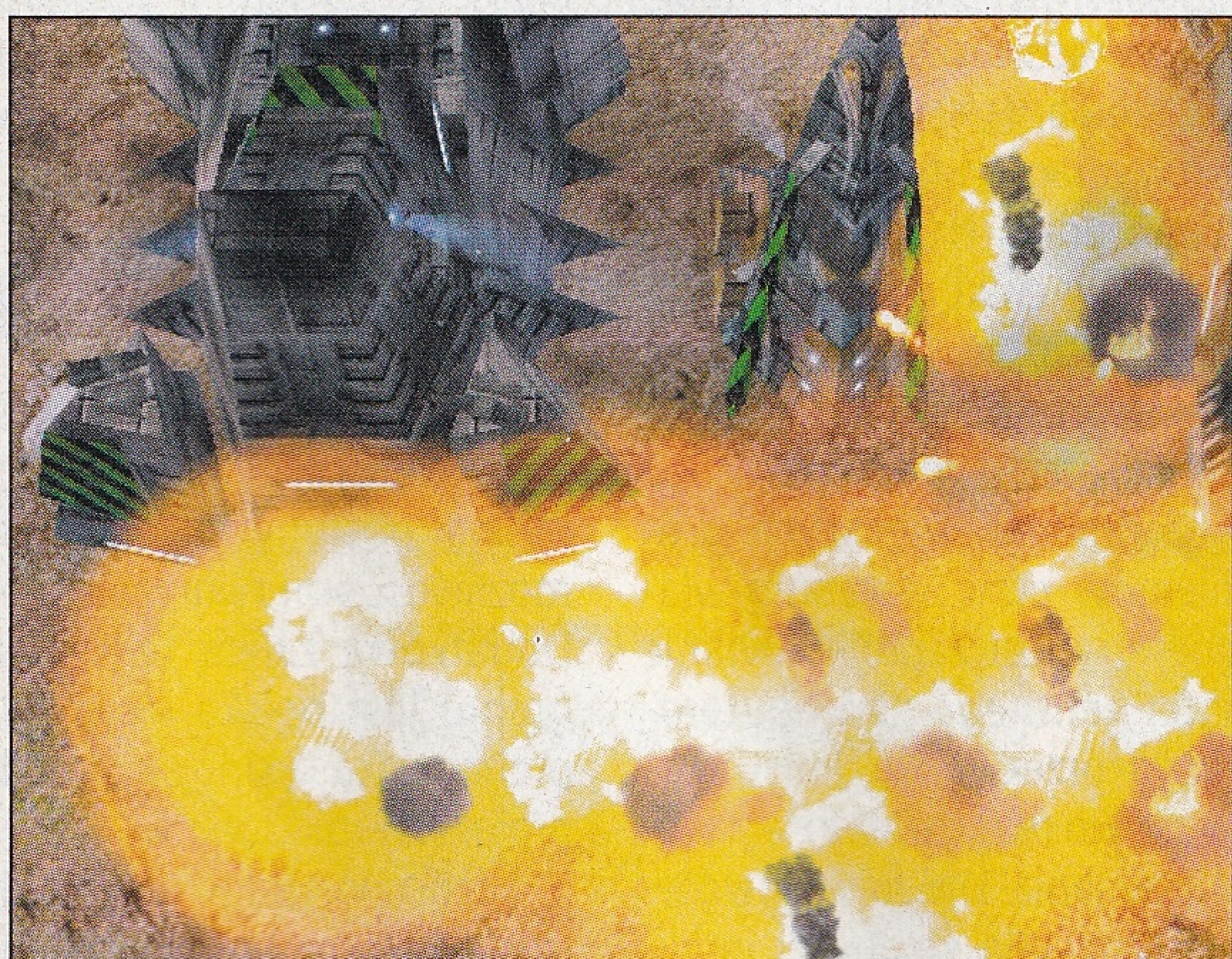
6 Postępujemy zgodnie z zasadami, które są opisane w punktach **1-3**. W trakcie gry wciskamy klawisz V, a następnie wpisujemy w okienku dialogowym tajny kod **replay all missions**. Kod zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

7 Wychodzimy z gry do głównego ekranu i klikamy na POWTÓRZ. Teraz mamy dostęp do wszystkich misji, również tych specjalnych.



Dzięki sztuczce **replay all missions** z gorących piasków Afryki w ciągu kilku chwil trafiamy na skutą lodem Antarktydę

Earth 2150



Zamiast wysyłać na zwiady kolejne roboty bojowe i analizować dane wywiadu, wpisujemy kody gier i błyskawicznie lokalizujemy nieprzyjaciela

1 Klikamy po kolei na Start, Programy, TopWare, Earth 2150, Earth 2150.

2 Toczymy kampanię, stając na czele sił zbrojnych jednej z trzech stron konfliktu lub rozgrywamy pojedynczy scenariusz.

3 W trakcie gry wciskamy klawisz Enter.



4 Z lewej strony ekranu ukazuje się migający kursor, za którym wpisujemy z klawiatury hasło **i_wanna_cheat**. Wpis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

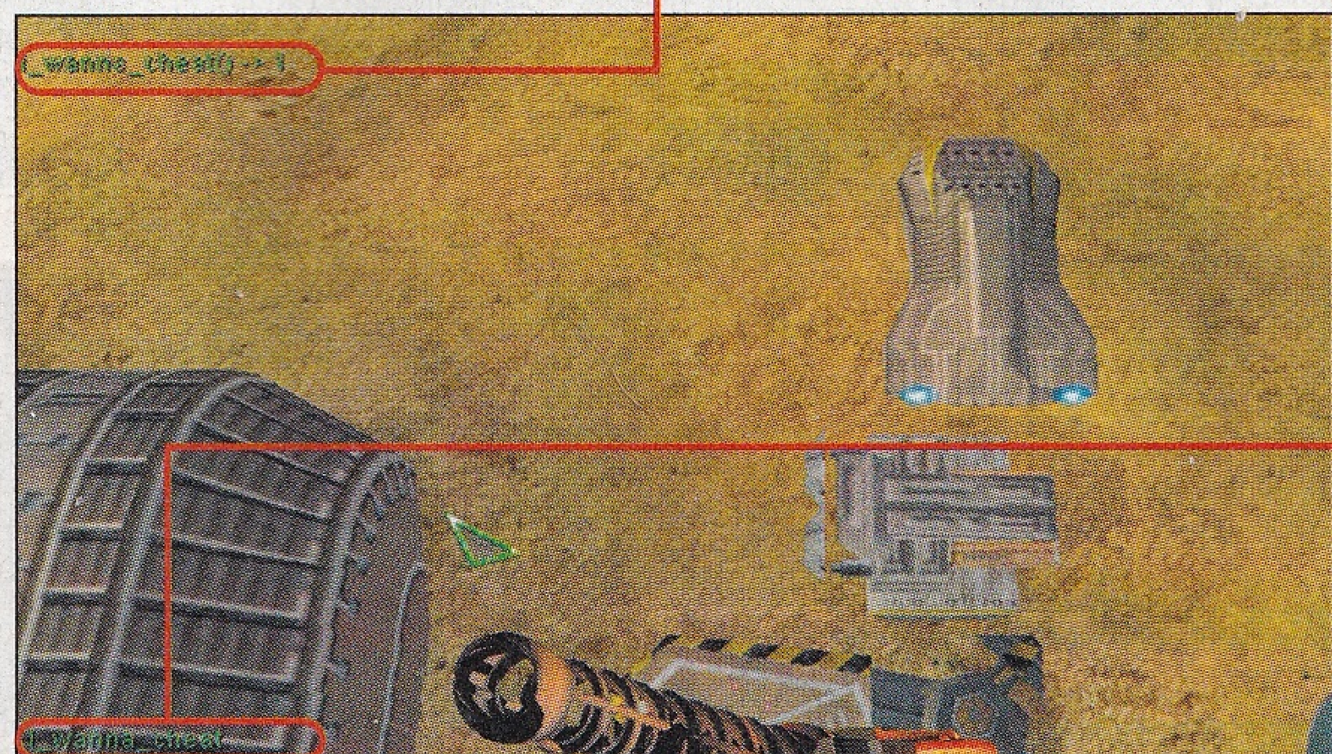
← Wpisujemy **armageddon** i patrzymy, jak baza przeciwnika ginie w ognistym deszczu



↑ Po wpisaniu tajnego kodu **the_hammer_of_thor** wróg znika z ekranu w błysku energii

5 Pojawia się napis, który informuje nas, że tryb wpisywania oszustw został właśnie uaktywniony.

6 Teraz wciskamy Enter i tuż obok migającego kursora wpisujemy jeden z kodów podanych w tabelce po prawej stronie. Wpisanie pożądanego kodu zawsze zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.



Poniższe kody działają po wciśnięciu w czasie gry klawisza Enter i wpisaniu hasła i_wanna_cheat

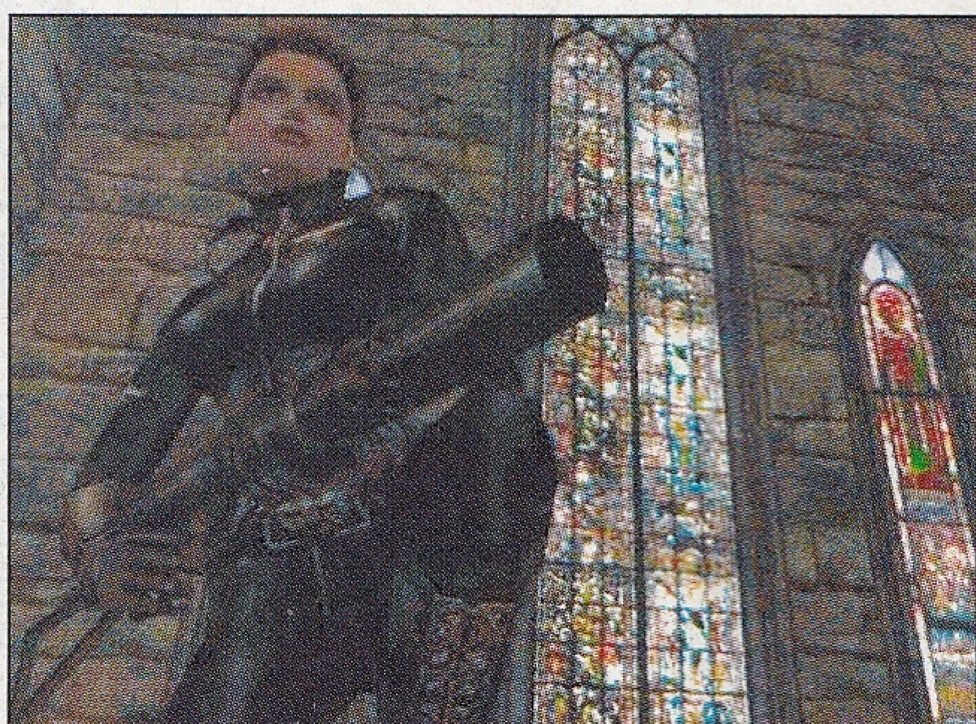
kod	działanie
i_love_this_game X	zdobywamy X pieniędzy. Na przykład wpisanie **i_love_this_game 1000** daje nam 1000 CR
i_hate_limits X	limit jednostek zmienia się na X. Na przykład wpisanie **i_hate_limits 10 000** ustala limit na 10 000 CR
x-mas_pack	naprawiamy jednostki, regenerujemy ich tarcze ochronne i uzupełniamy zapas amunicji
fireworks	w obszarze widocznym na ekranie pojawia się gęste pole minowe
armageddon	na obszar widoczny na ekranie spada deszcz ognistych meteorów
bad_time_bad_place	wszystkie obiekty widoczne na ekranie zostają uszkodzone
see_you_next_life	niszczymy wskazaną jednostkę
the_hammer_of_thor	niszczymy wszystkich przeciwników widocznych na ekranie
massacre	niszczymy wszystkie obiekty widoczne na ekranie
no_more_secrets	widzimy cały obszar gry
eagle_eye	usuwamy mgłę wojny z obszaru widocznego na ekranie
let_be_darkness	przywracamy mgłę wojny na obszarze widocznym na ekranie
help_me_please!!! 1	błyskawiczne opracowujemy wynalazki
help_me_please!!! 0	wyłączamy błyskawiczne opracowywanie wynalazków
einstein 1	wszyscy gracze błyskawicznie opracowują wynalazki
einstein 0	wyłączamy błyskawiczne opracowywanie wynalazków przez wszystkich graczy

Test programów do tworzenia gier

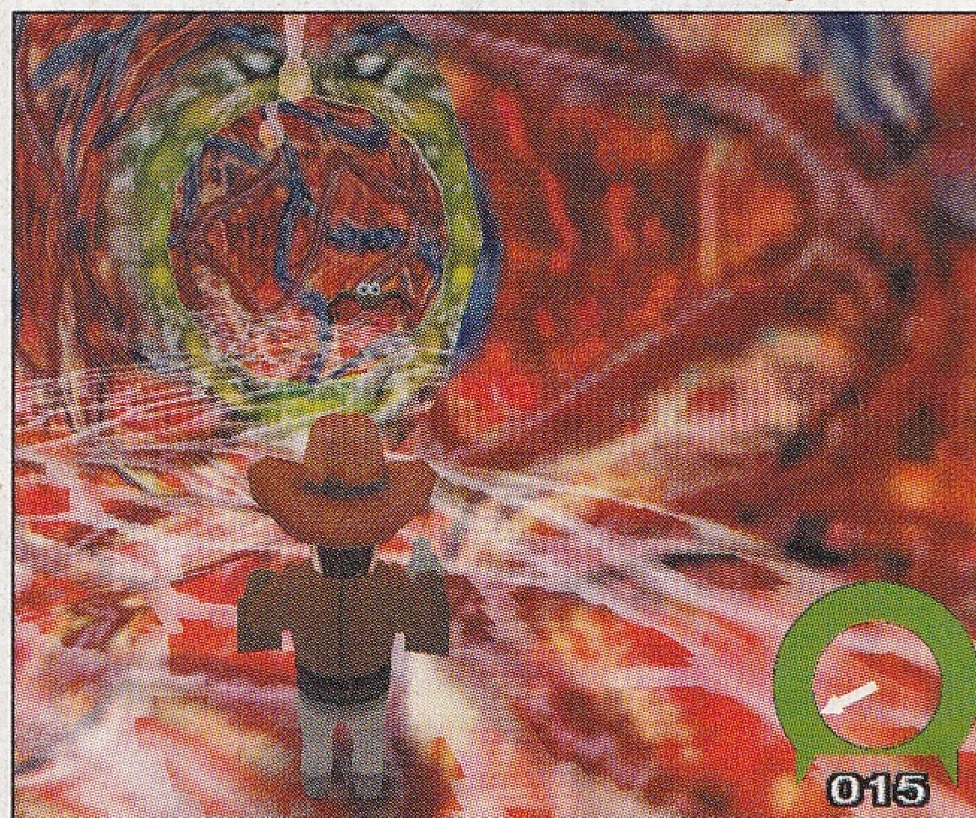
Tworzenie gier to wielki biznes. Najlepsi programiści zarabiają krocie. Ale podobno nie święci garnki lepią! Eksperci GIER sprawdzili, czy da się zrobić dobrą grę, używając dostępnych w Polsce programów ułatwiających to zadanie. Werdykt: da się, ale Quake'a III nie stworzymy

Fot.: Piękna; montaż: GRY

Zrób to sam!



Tak wygląda trójwymiarowa strzelanina Return to Castle Wolfenstein korzystająca z ulepszonego programu gry Quake III. Zapewnia on doskonałą grafikę



A oto gra, którą tworzymy za pomocą programu The 3D Game Maker. Nie ma porównania z najnowszymi przebojami, ale praca nad nią oznacza dla nas dużo ciekawej zabawy

Przekonaliśmy się, że zawodowi twórcy gier mogą spać spokojnie. Gry stworzone za pomocą testowanych przez nas programów, choć zabawne, nie dorównują profesjonalnym produktom, nad którymi miesiącami pracują zespoły specjalistów.

Mimo to **GROM** podoba się zabawa w tworzenie gier. Projektowanie jest ciekawą rozrywką, a granie we własną grę to duża frajda. Kluczem do stworzenia ciekawej produkcji jest dobry pomysł. Dzięki temu prosta gra logiczna często ma większą grywalność niż przygoda w pięknym świecie, z którego zieje nudą.

MOŻLIWOŚCI

Przekonaliśmy się, że najłatwiejsze jest stworzenie gry zręcznościowej. Za pomocą testowanych programów da się też opracować grę strategiczną, fabularną czy przygodową, ale wymaga to ogromnego nakładu pracy. Na domiar złego końcowy efekt i tak jest słaby, bo w tych programach nie ma miejsca na rozbudowaną obsługę i efektowną grafikę.

Jednym z większych problemów przy tworzeniu własnej gry jest zaprojektowanie inteligentnego komputerowego przeciwnika, który prawidłowo reagowałby na nasze poczynania. Dla zawodowców opracowanie sztucznej inteligencji to też najtrudniejszy element projektowania gry. Często zajmują się tym specjalne zespoły programistów.

Gry stworzone w testowanych przez nas programach nie są skomplikowane. Dlatego nie mamy problemów z testowaniem i bez trudu wyłapujemy błędy. Tymczasem w wypadku profesjonalnie przygotowanych gier wykrywanie błędów zajmuje dużo czasu.

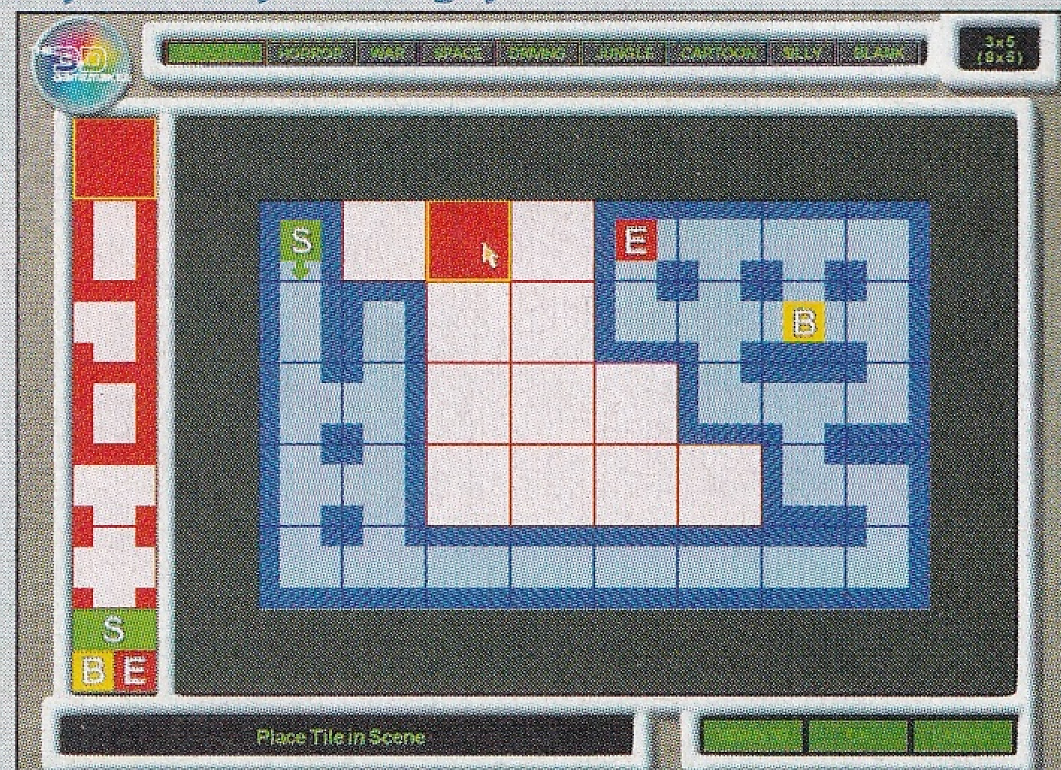
WERDYKT

Zwycięzcą naszego testu jest The Games Factory łączący prostą obsługę z szerokimi możliwościami tworzenia gier. Dodatkową zaletą tego programu jest polska instrukcja pomagająca opanować tajniki projektowania.

Pozostałe testowane tytuły uzyskały niemal tę samą ocenę końcową, choć są to zupełnie różne programy. The 3D Game Maker jest prosty w obsłudze, ale tworzymy w nim gry tylko w ramach gotowych schematów. DIV Games Studio odwrotnie: daje nam szerokie możliwości, ale jego obsługa jest bardzo skomplikowana.

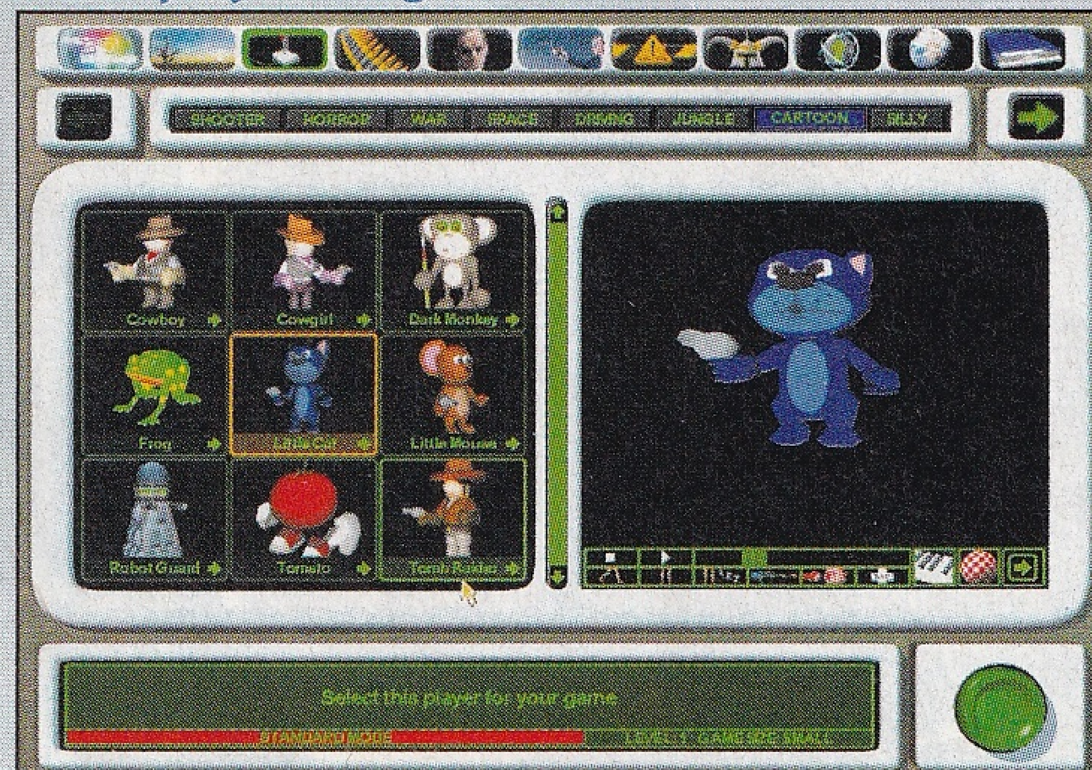
SZEŚĆ PODSTAWOWYCH KROKÓW, KTÓRE WYKONUJEMY

Wybieramy świat gry



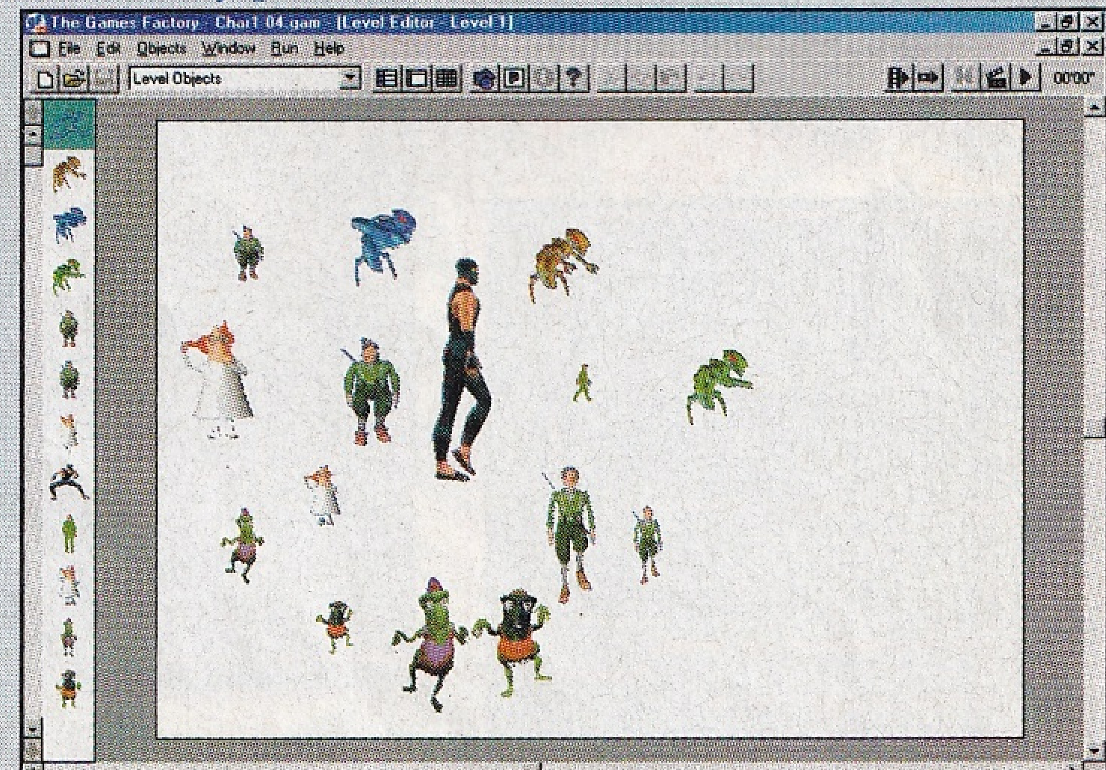
1 Tworzymy miejsce akcji naszej gry. Na przykład trójwymiarowe miasto, wnętrze domu, mroczne korytarze kopalni lub... zwykłą szachownicę.

Tworzymy naszego bohatera



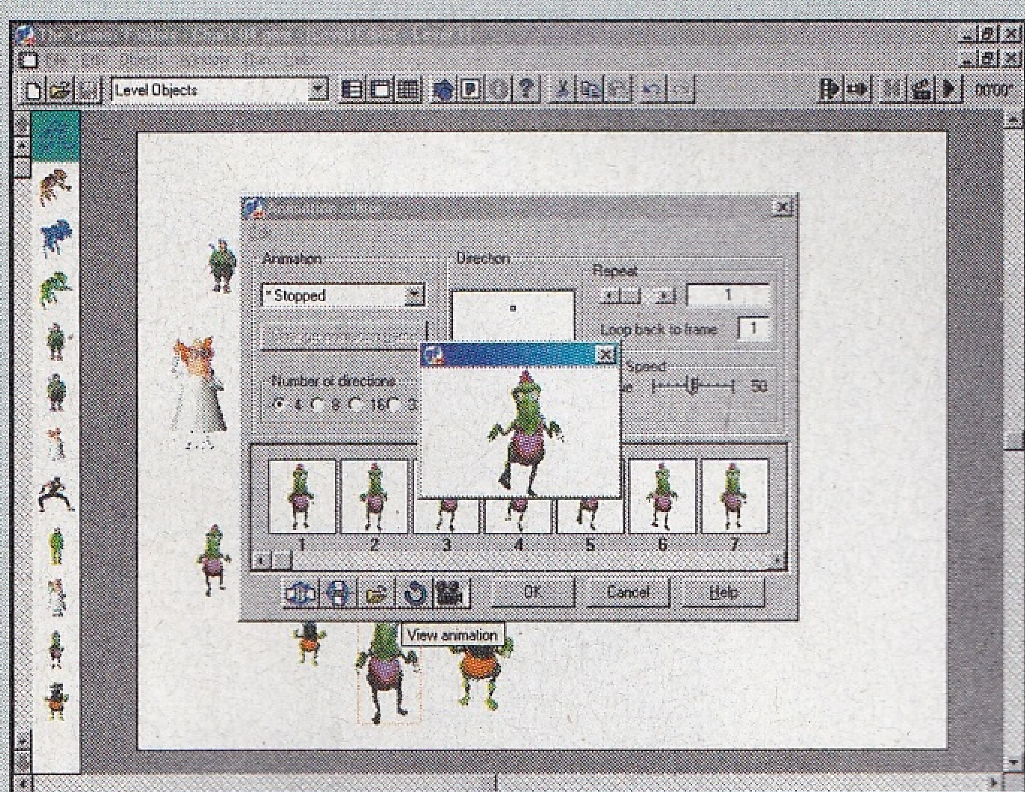
2 Rysujemy postać, samochód, pojazd kosmiczny – słowem to, czym sterujemy w grze. Opisujemy, jak reaguje na wciśnięcie wybranych klawiszy.

Ustalamy przeciwników



3 Wskazujemy innych bohaterów lub obiekty sterowane przez komputer. Opisujemy, kiedy i w jaki sposób mają się poruszać.

1. MIEJSCE: THE GAMES FACTORY[1]



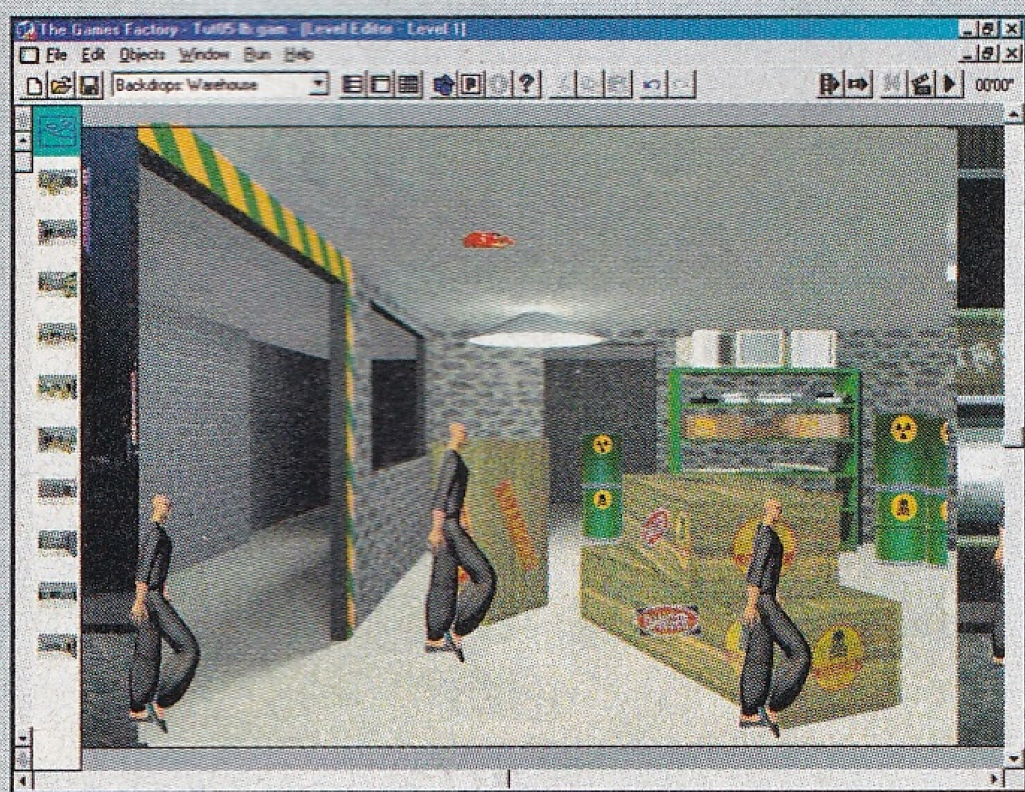
Program zawiera wiele gotowych animacji postaci, które wykorzystujemy w naszych grach

Autorzy The Games Factory położyli nacisk na przejrzystą strukturę. Sercem każdej gry jest tabela ukazująca wszystkie obiekty i łączące je zdarzenia. Oddzielnie oglądamy ekran akcji, na którym ustawiamy widoczność i sposób poruszania się obiektów. Intuicyjne sterowanie ułatwia korzystanie z programu. Aby skopiować daną funkcję, po prostu przeciągamy ją w wybrane miejsce.

Gry stworzone w The Games Factory mają ładną grafikę. Ekran akcji oparty jest na statycznych tłach, więc budowanie przestrzennych plansz jest pracochłonne. Program zawiera ogromną bazę gotowych elementów. Znajdujemy w nim tła, animowane postacie bohaterów, dźwięki i utwory muzyczne. Tworzenie animacji jest proste.

Polska instrukcja znajduje się na dodatkowej płycie CD. To bardzo dobry podręcznik, wyjaśniający kolejne etapy tworzenia gier. Niestety ma on kilka irytujących błędów, na przykład źle podano położenie plików z przykładowymi grami.

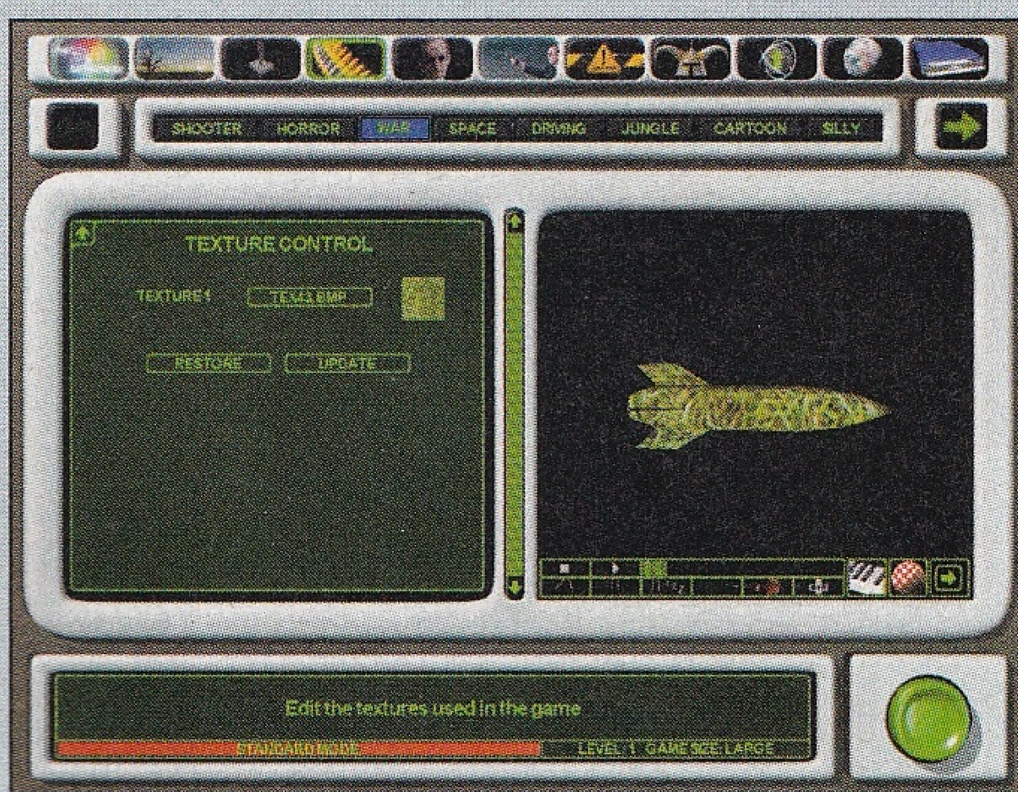
Strona internetowa:
➔ ***www.clickteam.com/English***



Ustawiamy dekoracje jak w teatrze – zmieniamy wzory ścian, wstawiamy przedmioty i obiekty

[1] Ang. Fabryka gier. Wymowa: de gejms faktory

2. MIEJSCE: THE 3D GAME MAKER[2]



Dowolnie zmieniamy parametry przedmiotów i bohaterów. Niestety rozgrywka jest schematyczna

Ten program służy wyłącznie do tworzenia trójwymiarowych gier zręcznościowych. Wybieramy jeden z ośmiu typów gier stanowiących odmianę strzelaniny lub gry wyścigowej. Dopiero w kolejnym etapie określamy szczegóły: kim jest przeciwnik, gdzie ukryto klucz i jaki jest cel gry.

Zaletą programu jest prosta obsługa. Nawet jeśli projektujemy tylko kilka elementów gry, komputer automatycznie wstawia wszystkie pozostałe, niezbędne do rozpoczęcia zabawy.

Niestety ściśle określone typy rozgrywki ograniczają nasze możliwości. Co prawda da się wstawić własny obrazek czy zmienić parametry bohaterów i broni, ale gra zawsze opiera się na jednym z gotowych wzorców.

Program zawiera obszerną bibliotekę różnorodnych efektów dźwiękowych, a jeśli chcemy, dodajemy też własne. W grafice zdarzają się błędy. Bywa, że bohaterowie przenikają się lub uderzają w niewidzialną ścianę.

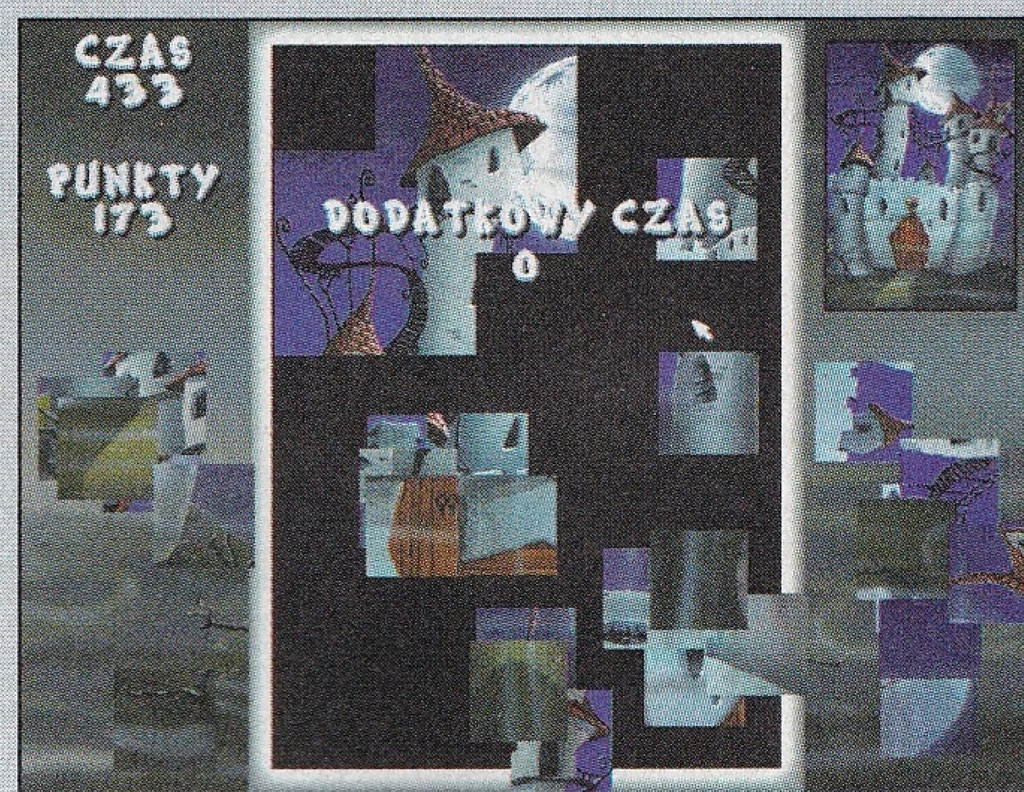
Strona internetowa:
➔ ***www.the3dgamemaker.co.uk***



Dzięki prostej obsłudze stworzenie trójwymiarowej gry nie sprawia kłopotów nawet nowicjuszom

[2] Ang. Twórca gier trójwymiarowych. Wymowa: de fri di gejms mejker

3. MIEJSCE: DIV GAMES STUDIO[3]



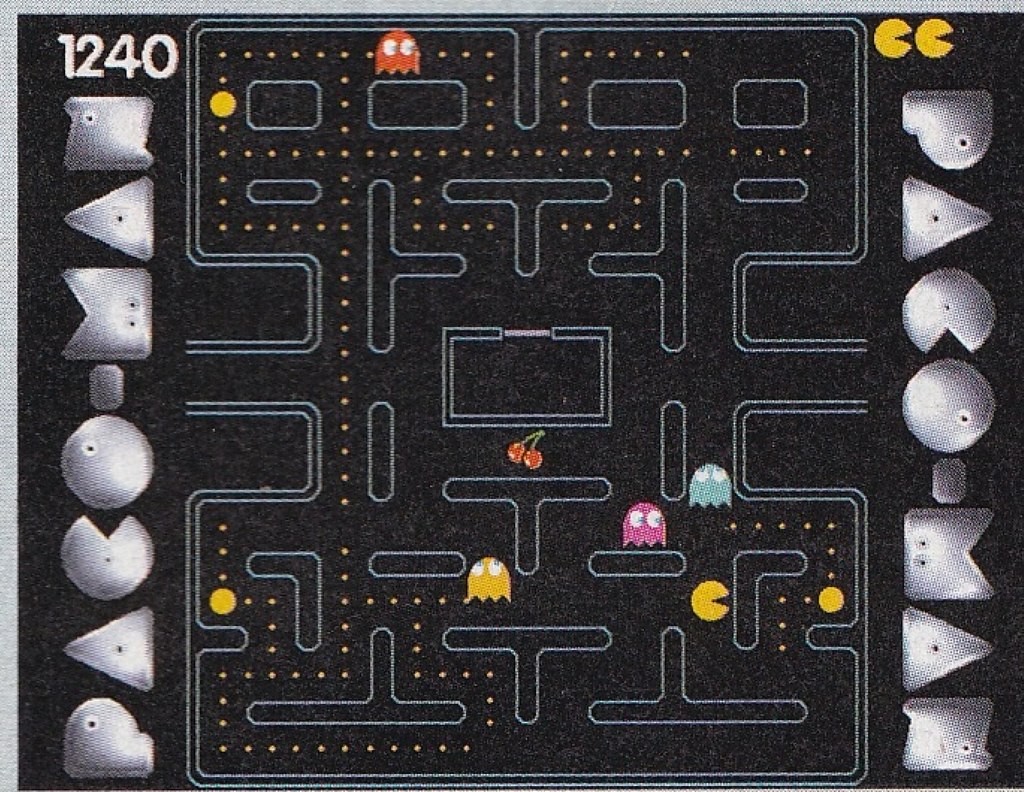
Program korzysta z zaledwie 256 kolorów. To stanowczo za mało! Efekt: grafika jest brzydka

DIV Games Studio odstrasza nas skomplikowaną obsługą. Komendy zapisujemy słowami, więc aby stworzyć grę, musimy nauczyć się specjalnego języka programowania DIV programming language. Osobom, które nigdy nie programowały, opanowanie go zajmuje dużo czasu.

Tworząc program za pomocą komend słownych, uważamy na każdy znak. Jeden źle umieszczony nawias to błąd, który unieruchamia grę. Angielska instrukcja dokładnie opisuje wszystkie komendy, ale brak w niej przykładów dla początkujących.

Najłatwiej stworzyć nam grę zręcznościową, najtrudniej strategiczną lub fabularną. Gry opracowane w DIV Games Studio mają słabą grafikę, bowiem program korzysta z bardzo małej liczby barw, mamy też kłopoty przy wczytywaniu własnych kolorów. DIV Games Studio ma niewielkie wymagania sprzętowe. Działa nawet w przestarzałym systemie operacyjnym DOS. Niestety również archaiczne są obsługa i wygląd programu.

Strona internetowa:
➔ ***www.div-arena.com***



Szybko tworzymy proste gry zręcznościowe przypominające przeboje sprzed lat

[3] Ang. DIV Studio gier. Wymowa: dif gejms studio

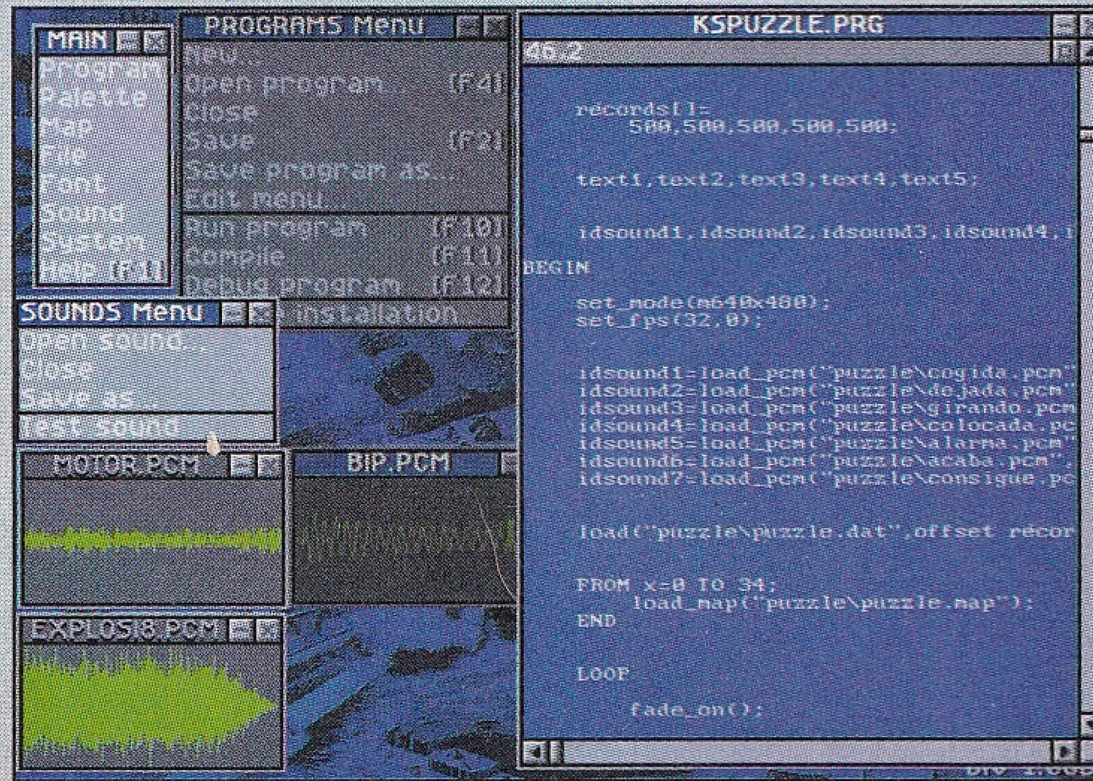
PRZY TWORZENIU WŁASNEJ GRY KOMPUTEROWEJ

Przygotowujemy opis zdarzeń



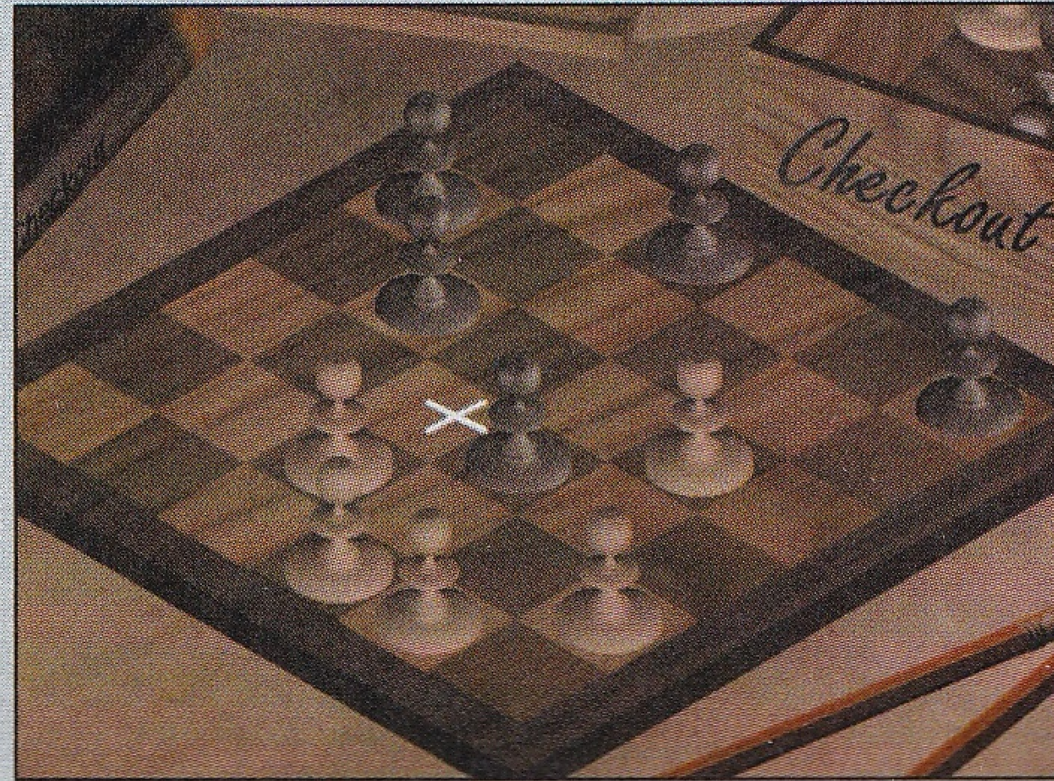
4 Określamy reakcje na różne zdarzenia. Na przykład gdy nasz pocisk trafia w statek przeciwnika, wróg zostaje zniszczony, a my zdobywamy punkty.

Dodajemy dźwięk i filmy



5 Wzbogacamy naszą grę o muzykę i dźwięki towarzyszące różnym zdarzeniom. Wskazujemy, kiedy program ma odtwarzać przerywniki filmowe.

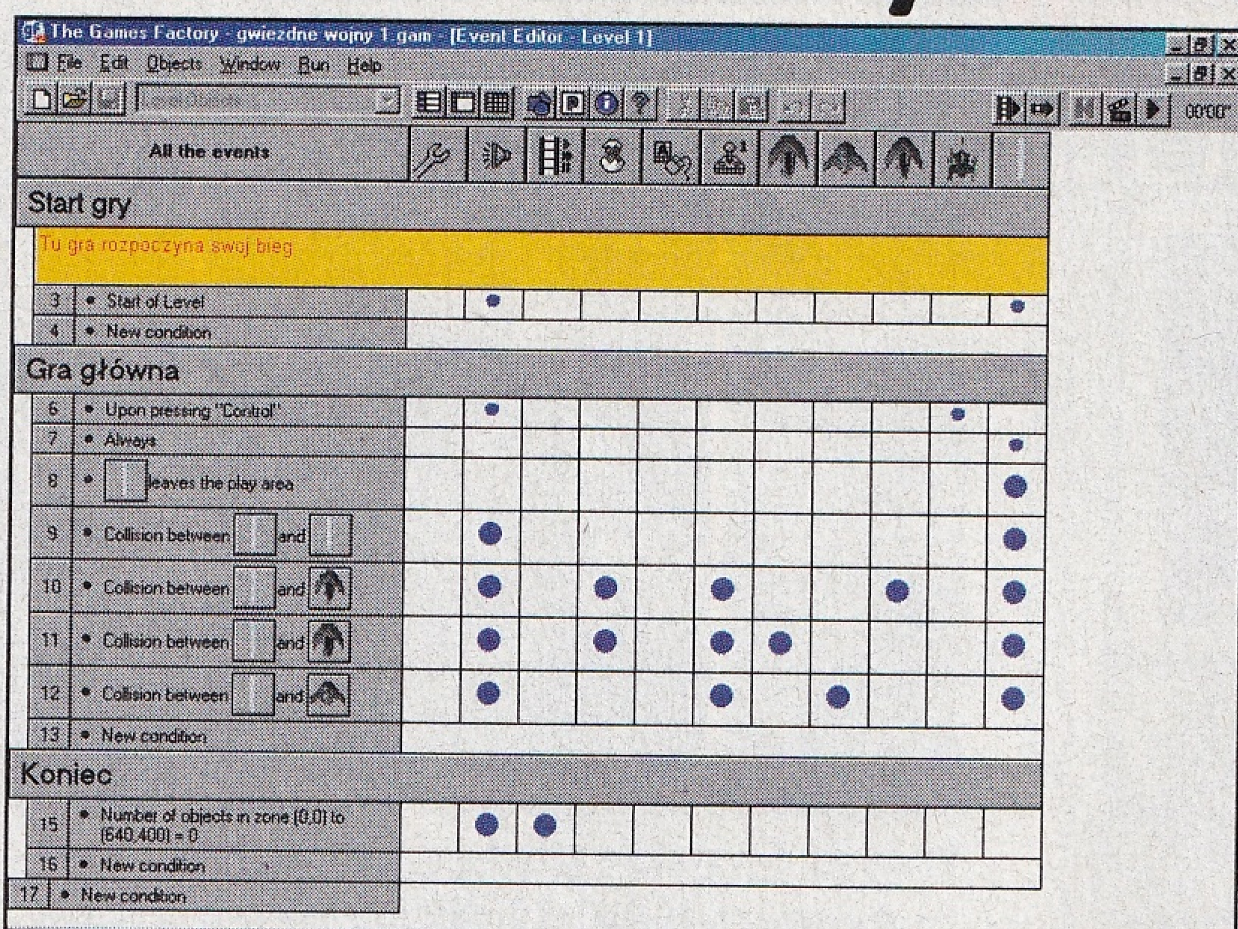
Korzystamy z opcji dodatkowych



6 W złożonych grach dodajemy kolejne plansze, listy zwycięzców, regulację stopnia trudności czy możliwość zabawy w kilka osób.

Test programów do tworzenia gier

Tak testowały GRY



Aby dokładnie ocenić wszystkie elementy programów, za ich pomocą stworzyliśmy kilka gier

■ **Podręcznik** powinien pomagać nam w stawianiu pierwszych kroków i być przy tym wyczerpującym źródłem wiedzy na późniejszych etapach pracy.
■ **Instalacja.** Sprawdzamy łatwość instalacji programu i rozpoczęcia pracy nad pierwszą grą.
■ **Wymagania sprzętowe.** Dobry program powinien działać płynnie na słabych pecetach. Oceny wymagań sprzętowych przedstawiamy w poniższej tabeli.
■ Im większa **liczba opcji konfiguracyjnych**, tym lepiej dostosowujemy program do naszych potrzeb.
■ **Punkty dodatnie/ujemne.** Za cechy nietypowe, które nie zostały ujęte w standardowej tabeli, przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące.
■ **Współczynnik Cena/Jakość** mówi wprost, co dostajemy za nasze pieniądze. ■

Poniższa tabela przedstawia szczegółowe wyniki testu programów do tworzenia gier. Stosujemy w niej szkolną skalę ocen: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Kolejność w rankingu zależy od oceny jakości gry. Osobno oceniamy stosunek jakości programu do jego ceny sugerowanej przez wydawcę.

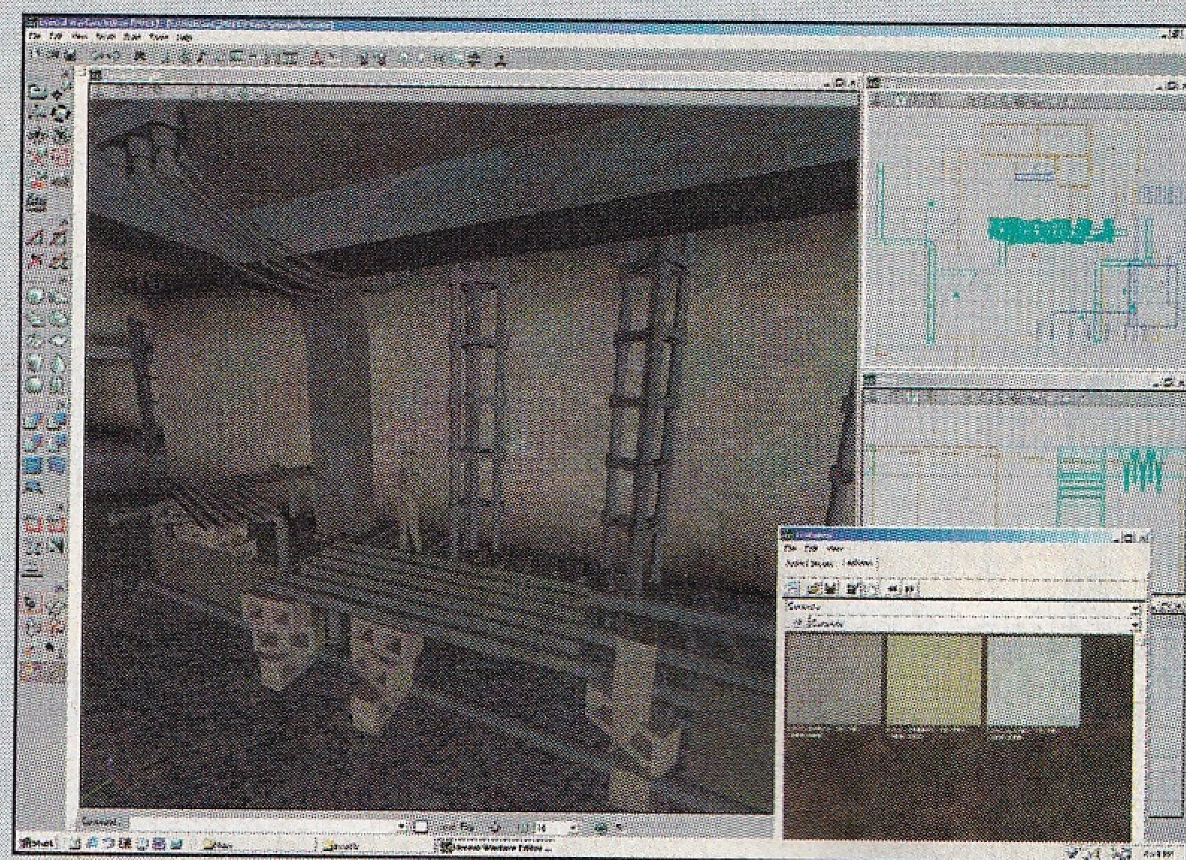
Oto elementy naszej tabeli testowej.

■ **Swoboda projektowania** określa, jak duży jest nasz wpływ na przebieg i fabułę tworzonych gier.
■ **Możliwości graficzne.** Oceniamy potencjalne parametry graficzne tworzonych gier: ich kolorystykę, rozdzielczość i estetykę.
■ **Możliwości dźwiękowe i muzyczne.** Oceniamy jakość efektów i muzyki, jakie da się stworzyć w danym progamie, pod kątem technicznym i artystycznym.
■ Wymieniamy **gatunki gier**, do tworzenia których najlepiej nadaje się dany program. Ten punkt nie podlega ocenie, bo nie da się obiektywnie ocenić, który gatunek gier jest lepszy.
■ Łatwość **opanowania** programu ma duże znaczenie. Zbyt skomplikowany sposób tworzenia gier zniechęca nas do zabawy w projektanta.
■ **Język programu.** Polskie komunikaty ułatwiają nam korzystanie z programu.
■ **Obsługa.** Najwyżej oceniamy prostą, intuicyjną obsługę wszystkich opcji.

Ocena wymagań sprzętowych

Ocena	Wymagania
celująca	poniżej P 133, 16 MB
bardzo dobra	P 166, 16 MB
dobra	P 250, 32 MB
dostateczna	PII 350, 64 MB
mierna	PII 400, 128 MB
niedostateczna	powyżej PIII 500,128 MB

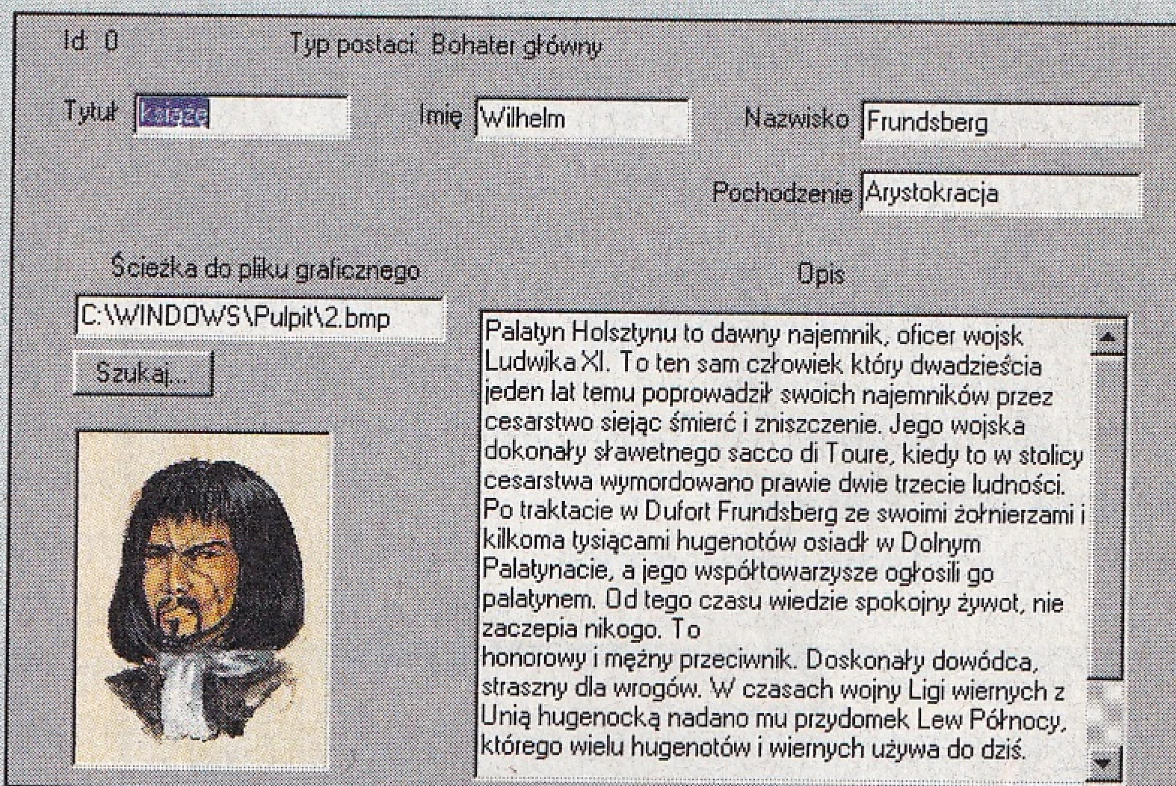
PROFESJONALIZM W CENIE



Nowe gry używające programu Unreala – na przykład Deus Ex 2 – są tworzone za pomocą tego rozbudowanego edytora

Firmy, które chcą wykorzystać stworzony przez kogoś innego profesjonalny program gry, płacą za to setki tysięcy dolarów. Mimo to programy strzelanin trójwymiarowych Quake i Unreal są chętnie wykorzystywane nie tylko w grach zręcznościowych. Engine[1] Quake'a II zastosowano w grze fabularnej Anachronox, a program z Unreala w grach takich, jak Clive Barker's Undying czy Deus Ex.

Firma Black Isle od kilku lat ulepsza swój program gry – Infinity. Używają go obie części Baldur's Gate, Planescape: Torment i Icewind Dale. Dlatego rozgrywka wygląda w nich podobnie, choć fabuły i światy są zupełnie inne.



W grach fabularnych często używamy skomplikowanych edytorów, w których szczegółowo opisujemy bohaterów

[1] Ang. silnik. Wymowa: endżin. Engine to potoczne określenie programu gry

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

	waga	MIEJSCE 1.		MIEJSCE 2.		MIEJSCE 3.	
Nazwa programu		The Games Factory		The 3D Game Maker		DIV Games Studio	
Producent		Europress		Focus Interactive		Hammer Technologies	
Wydawca w Polsce		LEM		LEM		brak[2]	
Wersja językowa		angielska		polska		angielska	
MOŻLIWOŚCI PROGRAMU	60,0%	bardzo dobre	5,00	dostateczne	3,25	dobre	4,33
Swoboda projektowania	35,0%	bardzo duża	5	mała	2	bardzo duża	5
Możliwości graficzne	15,0%	bardzo duże	5	bardzo duże	5	przeciętne	3
Możliwości dźwiękowe i muzyczne	10,0%	bardzo duże	5	bardzo duże	5	duże	4
Gatunki gier		zręcznościowe, sportowe, logiczne, strategiczne		zręcznościowe, sportowe		zręcznościowe, sportowe logiczne, strategiczne	
WYGODA UŻYWANIA PROGRAMU	30,0%	dostateczna	3,23	bardzo duża	5,07	mierna	1,80
Opanowanie programu	15,0%	przeciętnie trudne	3	łatwe	5	bardzo trudne	1
Język programu	5,0%	angielski	1	polski	6	angielski	1
Obsługa programu	3,0%	bardzo wygodna	5	bardzo wygodna	5	wygodna	4
Podręcznik użytkownika	5,0%	dobry	4	dobry	4	dobry	4
Język podręcznika	2,0%	polski	6	polski	6	angielski	1
JAKOŚĆ TECHNICZNA PROGRAMU	10,0%	celująca	5,50	dostateczna	2,90	celująca	5,50
Instalacja programu	2,0%	bezproblemowa (PC)	5	bezproblemowa (PC)	5	bezproblemowa (PC)	5
Minimalne wymagania sprzętowe	5,0%	486 DX, 8 MB RAM	6	P II 400, 64 MB RAM	2	P 486, 8 MB RAM	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	3,0%	bardzo duża	5	średnia	3	bardzo duża	5
OCENA POŚREDNIA	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,52**	**dobra**	**3,76**	**dobra**	**3,69**
Punkty dodatnie/ujemne							
OCENA JAKOŚCI		bardzo dobra	4,52	dobra	3,76	dobra	3,69
CENA/JAKOŚĆ		bardzo dobra	15,27	bardzo dobra	18,35	mierna	43,36
CENA DYSTRYBUTORA			69 zł		69 zł		160 zł[3]
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		69 zł/4,52 =15,27 = bardzo dobra		69 zł/3,76 = 18,35 = bardzo dobra		160 zł/3,69 = 43,36 = dostateczna	

[2] Program kupujemy przez internet, na przykład na stronie www.div-arena.com

[3] Cena ze sklepu internetowego, przeliczona na złotówki i uwzględniająca koszty wysyłki ■

Redakcja odpowiada

Ta rubryka GIER przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy też w niej Wasze wątpliwości. Piszcie odważnie! Dla GIER nie ma trudnych tematów

Stary, a lepszy

Na sprzęcie mojego kolegi (486 DX4 100 MHz, 16 MB RAM, ośmiobitowa karta graficzna Oak SVGA) gra Worms Armageddon działa bez żadnego problemu. Ja mam Pentium II 400 MHz z 32 RAM, kartę graficzną Cirrus Logic i u mnie się nawet nie uruchamia! Dostaję komunikat o złym 2D. Dlaczego?

Luki



Bojowe robale bawią nas już od siedmiu lat!

Jak widać, gra Worms Armageddon została napisana tak, by działać nawet na starszym sprzęcie. Wymaga jednak sprawnej karty graficznej, a karty Cirrus Logic znane są z tego, że sprawiają problemy. **GRY** polecają wymianę karty graficznej na inną. W przeciwnym razie jedyną radą jest ponowna instalacja Windows 95 i sterowników DirectX w starszej wersji 5.0, jednak wówczas nie zagrasz w nowe gry.

Koleżeńska więź

Chcę połączyć z kolegą dwa komputery w sieć lokalną. Mieszkamy około 400 metrów od siebie. Czy jest to możliwe?

Mateusz

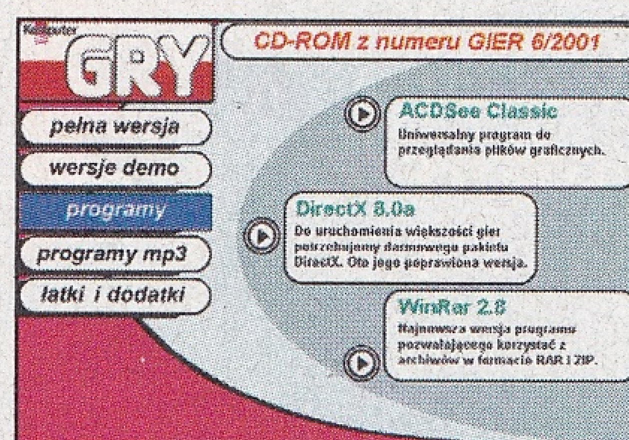
Tak, jeśli przeciągniesz kabel na taką odległość. Niestety na przewodzie do sieci lokalnej musisz zainstalowane co najmniej trzy bramki wzmacniające sygnał (co 100 metrów). To podnosi koszt całego przedsięwzięcia – takie bramki kosztują około 50 złotych za sztukę. Połączenie o długości do 110 metrów nie wymaga bramek.

Nic nie działa

Mam Athlona 1 GHz, 384 MB RAM i GeForce 2 MX. Mam problemy z grami. Niektóre nie działają, a w innych obraz skacze nawet w niskiej rozdzielczości. Próbowałem już wszystkich dostępnych sterowników.

Ernnie

Proponujemy wymianę sterowników DirectX na wersję 8.0a i instalację sterowników Detonator 4 do karty graficznej (znajdują się na płycie dołączonej do tego numeru **GIER**). Jeśli to też nie pomoże, sprawdź, czy nie masz zbyt wielu programów działających w tle.



Na swoich płytkach GRY umieszczają aktualne wersje sterowników DirectX

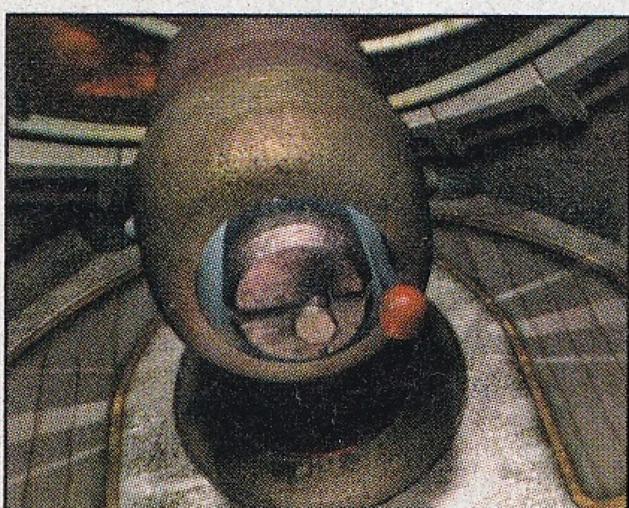
Trójwymiarowe ryzyko

Chcę kupić nowy akcelerator 3D. Zastanawiam się nad kartą graficzną wykorzystującą nowy układ Kyro III. Prosiłbym o informacje na jej temat.

Jacob

Układ Kyro III firmy PowerVR ma wejść do sprzedaży w lutym 2002 roku. Będzie konkurencją dla GeForce 3. Podobno twórca tych układów, firma NVidia, grozi producentom kart planującym używać Kyro III odcięciem dostaw GeForce'ów. To brutalna, ale skuteczna taktyka – nawet jeśli okaże się, że Kyro III jest lepsza, grozi jej słaba sprzedaż. A to spowoduje, że twórcy nie będą dostosowywali do niej swoich gier.

Na pomoc!



Myst III: Exile

W Voltaic uruchamiam urządzenie z czerwoną kulką, schodzę na dół, otwieram wrota i podchodzę do drugiego urządzenia (punkt 30). Po pierwszym przesunięciu mostek unosi się do góry i nic nie mogę zrobić. Nie widzę zielonego przycisku. Mam też problem z piedestałami w Amaterii (punkt 77) – działa tylko jeden kod.

Ewa

Należy dokładnie wykonywać czynności z poradnika. To trudny moment – ekspert **GIER** rozwiązywał tę zagadkę kilkanaście razy, nim uzyskał pożądane rozwiązanie.

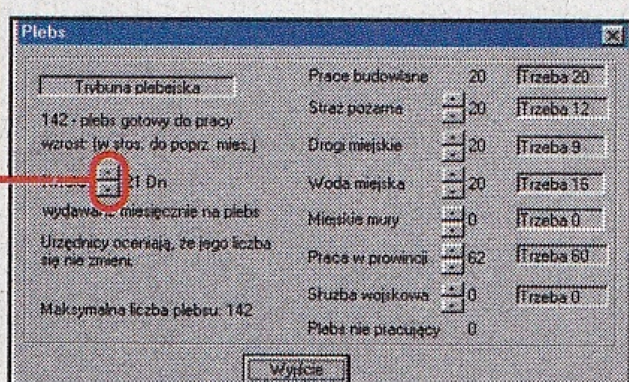
Jeśli na trzech piedestałach w Amaterii działa tylko jeden kod, to znak, że z trzech zagadek (punkty **69**, **72** i **75**) rozwiązałaś tylko jedną.

Caesar II

W czasie gry słyszę cały czas komunikat: potrzebny plebs. Nie wiem, co robić. W mieście znika droga i piazza, palą się domy i inne budynki. Ratujcie i podajcie jakieś kody do tej gry!

Gustek

Idź na forum i kliknij na Plebs. Zwiększ kwotę miesięcznych wydatków na plebs i przydziel plebsowi zadania. Kody do Caesara podajemy na stronie 76. Niestety nie ma żadnych innych kodów, tylko programy zmieniające zapisane stany gry. Nie polecamy korzystania z nich początkującym graczom.



Septerra Core

W pałacu Imperatora szukam dźwigni otwierających przejście. Kiedy naciskam pierwszą, otwiera się wejście do podziemi. Kiedy znajduję kolejną dźwignię i przesuwam ją, otwierają się dwa przejścia, ale zamyka się wyjście i nie mogę iść do nowych korytarzy.

Adek

Sprawdzaj na mapie, dokąd da się przejść – to pomaga. Mapa jest dostępna po naciśnięciu klawisza tab.

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
(w piątki od 12 do 17)
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

KIEDY KUPOWAĆ KOMPUTER



fot.: P. Gromada

Drogiego sprzętu nie kupujemy pod wpływem impulsu – warto najpierw porównać oferty

Mam zamiar kupić nowy komputer. Czy w przyszłym roku ceny spadną? A tak przy okazji, który system jest lepszy? Windows 98 czy Windows Me?

Kamil

Sprzęt tanieje bez przerwy, ale ceny nowoczesnych elementów zawsze są wysokie. Dlatego nie ma sensu zwlekać z zakupem: co z tego, że wydajemy mniej, skoro kupujemy przestarzały sprzęt?

Okres świąt Bożego Narodzenia to czas promocji, jednak wydaje się to nie dotyczyć sprzętu komputerowego. Jego cena zależy głównie od kursu dolara: gdy dolar spada, tanieje sprzęt. Dlatego kupujemy, gdy złoty się umacnia, ale nie bez zastanowienia – porównujemy najpierw oferty i sprawdzamy, czy lepsza cena nie wiąże się z gorszą jakością elementów.

Jeśli chodzi o system operacyjny, zdecydowanie polecamy Windows 98 OSR2. Użytkownicy Windows Me często skarżą się, że nie działają pod nim gry, zwłaszcza starsze.



fot. M. Nelken

Najniższe ceny w kraju

Kufelek pod choinkę

Przed świętami pojawia się więcej tytułów, ale nie spodziewajmy się wielu specjalnych ofert. Do sklepów trafi nowa seria dla dzieci. Gry zręcznościowe i edukacyjne z postaciami z bajek Disneya Toy Story 2 i Herkules będą kosztowały 24,99 lub 19,99 złotych. Potanieje Colin McRae Rally 2.0 (44 zł), Baldur's Gate II, Icewind Dale i Planescape: Torment. Wśród prezentów dodawanych do gier jest mapa Europy (Europa Universalis II), breloczek (Rally Trophy) i... kufel (Twierdza). Kupując z **GRAMI**, oszczędzamy. Evil Islands kosztuje w sklepie internetowym Merlin. pl 94 złote, podczas gdy w Playu – 26, zaś za 14,90 złotych dostajemy ją w prezencie do **GIER EXTRA**. Przepłacilibyśmy też za Escape from Monkey Island, kupując ją za 189 złotych. W sklepie Play kosztuje już tylko 99.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[1]	Witryna internetowa
Nowości i promocje – propozycje sprzedawców						
Civilization III	●	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Diablo Battlechest (PL)	●	175,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Europa Universalis II (PL)	→	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Flight Simulator 2002 Professional	●	185,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gilbert Goodmate (PL)	→	69,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Harry Potter i kamień filozoficzny (PL)	●	115,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Knights & Merchants: Peasants Rebellion (PL)	●	54,00	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Kozacy: Europejskie boje (PL)	↑	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Monopoly Tycoon (PL)	↓	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Myst III: Exile (PL)	↓	83,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Myth III: Era Wilka (PL)	●	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
NHL 2002	→	115,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Operation Flashpoint (PL)	↑	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Original War (PL)	↓	27,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Pokémon Studio (PL)	●	69,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Red Alert 2: Yuri's Revenge	●	74,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Red Faction	↑	45,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Roland Garros French Open 2001	→	74,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Silent Hunter II (PL)	↑	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
StarTopia	→	104,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
The Sting (PL)	↓	64,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Throne of Darkness (PL)	↑	114,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Twierdza (PL)	●	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Warlords Battlecry – edycja kolekcjonerska	●	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Watchmaker – Zegarmistrz (PL)	↓	74,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Przeboje ostatnich miesięcy						
Baldur's Gate II (PL)	→	134,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Black & White (PL)	→	99,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	↓	44,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Commandos 2	↑	109,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Desperados	↑	109,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Diablo II (PL) – złota edycja	↓	135,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Escape from Monkey Island	↑	99,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Evil Islands (PL)	↓	26,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Fallout Tactics (PL)	↓	84,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
FIFA 2001	↑	94,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Freespace 2 (PL)	↓	29,90	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Głupki z kosmosu (PL)	↓	39,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Grand Prix 3 (PL)	↑	45,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Ground Control	↑	99,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 8369024	www.tomsoft.com.pl
Gunship!	↑	84,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	→	58,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Icewind Dale (PL) – złota edycja	→	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[1]	Witryna internetowa
Kangurek Kao (PL)	→	43,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Max Payne (PL)	↓	87,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
MDK 2 (PL)	↑	45,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
MechWarrior 4: Vengeance	→	126,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Na kłopoty Pantera (PL)	↓	58,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
No One Lives Forever	→	45,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Planescape: Torment (PL) złota edycja	→	89,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Resident Evil 3: Nemesis	↑	45,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Shogun: Total War (PL)	↑	79,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Sudden Strike (PL)	↑	85,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
The Longest Journey (PL)	↑	45,00	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
The Settlers IV (PL)	→	84,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Thief II: The Metal Age	↑	98,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Worms World Party (PL)	↓	64,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Z: Steel Soldiers (PL)	→	89,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gry strategiczne o sugerowanej przez wydawcę cenie poniżej 70 zł						
Airline Tycoon (PL)	↓	62,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Alpha Centauri	→	55,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Civilization II: Test of Time (PL)	↓	44,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Close Combat IV	↓	62,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Command & Conquer: Red Alert 2	↓	59,00	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.fajny.pl
Dungeon Keeper 2 (PL)	↑	42,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Earth 2150: The Moon Project Gold (PL)	↑	59,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
Earth 2150: The Moon Project (PL)	→	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Fall Weiss 1939 (PL)	↑	35,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Heroes Chronicles (PL)	●	49,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Industry Giant	↓	27,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Iron Strategy (PL)	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Jagged Alliance 2 (PL)	→	26,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Kroniki Czarnego Księżyca (PL)	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Majesty (PL)	↓	45,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Original War (PL)	↓	26,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Pizza Syndicate (PL)	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Populous: The Beginning (PL)	↓	27,00	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Sacrifice (PL)	↓	45,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Sheep (PL)	↑	59,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com.pl
SimCity 3000 (PL)	↑	40,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
The Great Battles Collection	●	29,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Theme Park World (PL)	↑	40,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Theocracy (PL)	↓	27,00	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Total Annihilation 2: Kingdoms	↓	34,50	Merlin	Warszawa	(022) 6077992	www.merlin.com.pl
Traffic Giant (PL)	↓	26,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Transport Tycoon Deluxe	↓	25,00	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Tzar (PL)	↓	17,90	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	

Porównując powyższe zestawienie najniższych cen w kraju z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają doliczane przez sprzedawców koszty wysyłki

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[1]	Faks[1]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWooD
Lemon Interactive[2]	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.coda.com.pl	Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah
IM Group	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	3DO, Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, Ubi Soft, TLC
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
Manta	02-828 Warszawa, ul. Rysy 33	(022) 6433480	(022) 6418482	www.manta.com.pl	Trecision, Arxel Tribe, 1C, Saturn Plus, KD Lab, Silmarils
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Infogrames, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Sega PC oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

[1] Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętamy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora

[2] Dystrybucję wszystkich tytułów firmy SuperGra (dawniej CODA) przejęła z dniem 18 lipca 2001 firma Lemon Interactive

RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
KOMPUTER ŚWIAT	133 651 [1]	↓
CD ACTION	121 523 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	95 601 [1]	↓
CLICK!	70 981 [1]	↓
PLAY	65 873 [1]	↑
NEO PLUS	31 447 [2]	↓
RESET[3]	15 104 [1]	↓
ACTION PLUS	– [4]	?
GAMESTATION	– [4]	?
IO	– [4]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [4]	?
PLAYERSTATION PLUS	– [4]	?
PSX EXTREME	– [4]	?
PSX FAN	– [4]	?
SECRET SERVICE	– [4]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [4]	?

[1] uśrednione dane za pierwsze sześć miesięcy 2001 roku potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; [2] informacja od wydawcy (dotyczy pierwszej połowy 2001); [3] czasopismo nie ukazuje się od czerwca 2001; [4] wydawca nie udostępnia danych



Magazyny o grach co miesiąc kuszą czytelników kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku, przeczytaj u nas. GRY nie boją się pisać o konkurencji. Aby ułatwić Ci wybór, prezentujemy zawartość polskich pism o grach

Kiosk GIER



Numer: 1/2002
Płyta: brak
Cena: 3,85 zł

Temat tytułowy
Harry Potter i kamień filozoficzny – recenzja gry na PlayStation, peceta i oba GameBoye
Testy gier
Grand Theft Auto III, FIFA 2002, Silent Hill 2, Spider-Man 2
Inne
pełny opis przejścia gry Syphon Filter 3



Numer: 2/2001
Płyta: 3xCD
Cena: 14,80 zł

Temat tytułowy
przegląd 20 gier fabularnych i pięciu dodatków
Tematy
zapowiedzi nadchodzących gier fabularnych, rozwój gatunku, strony WWW
Inne
na dwóch CD pełna wersja gry Evil Islands po polsku



Numer: 26/2001
Płyta: brak
Cena: 3,80 zł

Temat tytułowy
test tanich komputerów z supermarketów
Tematy
test programów muzycznych, kartki świąteczne wysyłane przez internet, prezenty wysyłane przez internet, wykresy w Excelu
Inne
test gier – symulatorów rajdowych



Numer: 3/2002
Płyta: 1xCD
Cena: 7,50 zł

Temat tytułowy
najlepsze programy roku 2001
Tematy
pełne wersje komercyjne i instrukcje: Skarbnik – twój budżet domowy, Power Address Manager 3.0 Pro, Internet Explorer 6.0 po polsku
Inne
superpromocyjne programy, szczegółowe opisy aplikacji



Numer: 12/2001
Płyta: 1xCD
Cena: 8,50 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Aliens versus Predator 2
Recenzje
Pool of Radiance 2, Empire Earth, Stronghold, Rally Championship Xtreme
Inne
premiera konsoli Xbox, newsy i recenzje gier na GameBoya Advance, poradniki i rozwiązania do gier



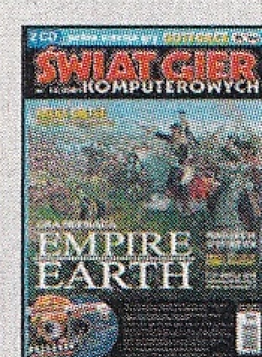
Numer: 12/2001
Płyta: 3xCD
Cena: 18,50 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Wiggles
Recenzje
Dirt Car Racing: Pinball, Jurassic Park III Games, Serious Sam PL, Sub Command, Trade Empires
Inne
emulacja C-64, ptaki polskie, smokule, kurs Buzza część I, jak uczyć internetu, nowości ze świata komputerów



Numer: 12/2001
Płyta: brak
Cena: 6,42 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Metal Gear Solid 2
Recenzje
Silent Hill 2, Jak & Daxter, Grand Theft Auto III, NBA 2K2, Tony Hawk's Pro Skater 3, Ecco the Dolphin, Thunderhawk
Inne
opisy przejścia do gier: Syphon Filter 3, Shenmue 2, Tales of Destiny 2



Numer: 12/2001
Płyta: 2xCD
Cena: 16,90 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Empire Earth
Recenzje
F1 2001, Hellboy, Rogue Spear: Covert Ops, Roland Garros, Sub Command, Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn, WW3: Black Gold
Inne
przekręty, triki, donosy, nie bądź lamą!, twarzą w twarz z Face, tryb trybowi nierówny

Już w kioskach!





Obejrzysz w pececie bez nap...
oraz w odtwarzaczu DVD hi-fi

NR INDEKSU: 367 656 ISSN 1642-7734

Nr 2 (2)
grudzień 2001
– styczeń 2002

film
Komputer na CD
ŚWIAT

CHŁOPAKI NIE PŁACZĄ

Wywiady z Maciejem Stuhrem i Olafem Lubaszenką

sylwetki aktorów

jak powstawał film

co robić w razie problemów z krążkiem

jak zgrać film z kamery na dysk twardy

Najlepsze filmy po najniższej cenie!

Porównanie ocen

GRY testują rzetelnie i bez taryfy ulgowej. Ta rubryka porównuje nasze werdykty z ocenami innych pism

W tabeli umieściliśmy oceny tytułów testowanych w tym numerze GIER, licznych gier testowanych przez nas w ciągu ostatnich trzech miesięcy i kilku okładkowych hitów. Przy każdej z gier podajemy jej ocenę i platformę sprzętową, której ta ocena dotyczy.

Polskie pisma stosują różne skale ocen. Poza szkolną, znaną z GIER, spotykamy też procentową oraz dziesiętną. Wszystkie te oceny zostały przeliczone według skali stosowanej w GRACH i na tej podstawie oznaczone odpowiednim kolorem. Rubryka Porównanie ocen ukazuje się co trzy miesiące.

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49	dostateczna od 2,50 do 3,49
bardzo dobra od 4,50 do 5,49	mierna od 1,50 do 2,49
dobra od 3,50 do 4,49	niedostateczna poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIONYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA O GRACH

Tytuł gry	Typ gry	GRY	Komputer Świat	Play	CD Action	Click!	Gry Komputerowe	Neo Plus	Secret Service	Playstation Magazyn	PSX Extreme	Reset	Świat Gier Komputerowych
Agent Gliniarz (PL)	przygodowa	PC: 3,26			PC: 3+/10	PC: 4/6			PC: 7/10				
Alien Nations 2 (PL)	strategiczna	PC: 4,44			PC: 8/10	PC: 4-/6	PC: 7/10		PC: 8,5/10				PC: 7/10
Aliens versus Predator 2	zręcznościowa	PC: 5,39											
Arcanum (PL)	fabularna	PC: 4,85		PC: 9,0/10	PC: 7/10	PC: 6-/6			PC: 9/10				PC: 9/10
Baldur's Gate II: Tron Baala (PL)	fabularna				PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 8/10		PC: 9/10				PC: 8/10
Commandos 2: Men of Courage	strategiczna	PC: 4,38			PC: 9+/10		PC: 8/10		PC: 9/10				PC: 7/10
Conflict Zone (PL)	strategiczna	PC: 4,47	PC: 5,09		PC: 9/10	PC: 4/6			PC: 8,5/10				PC: 8/10
Diablo II: Pan Zniszczenia (PL)	fabularna				PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 9/10		PC: 9,5/10				PC: 9/10
Emperor: Battle for Dune	strategiczna	PC: 4,28		PC: 7,2/10	PC: 9/10	PC: 4+/6			PC: 9,5/10				PC: 7/10
FIFA 2002	sportowa	PC: 5,32				PC: 5-/6					PS2: 6/10		
Głupki z kosmosu (PL)	przygodowa	PC: 4,91		DC: 7,0/10	PC: 9/10	PC: 4+/6			PC: 8/10		DC: 7/10	PC: 7/10	PC: 8/10
Half-Life: Blue Shift	zręcznościowa	PC: 4,28			PC: 7/10	PC: 4-/6			PC: 7/10				PC: 7/10
Kozacy: Europejskie boje (PL)	strategiczna	PC: 4,48			PC: 5/10	PC: 4/6			PC: 6,5/10			PC: 4/10	
Max Payne (PL)	zręcznościowa	PC: 5,44		PC: 8,6/10	PC: 9/10	PC: 6-/6			PC: 9,5/10				PC: 9/10
Mech Commander 2	strategiczna				PC: 8+/10	PC: 4+/6			PC: 7,5/10				PC: 8/10
Myst III: Exile (PL)	przygodowa	PC: 4,42			PC: 9+/10	PC: 5/6			PC: 8/10				PC: 8/10
Necronomicon (PL)	przygodowa	PC: 4,39			PC: 5/10	PC: 4/6			PC: 8,5/10			PC: 4/10	PC: 6/10
Operation Flashpoint (PL)	zręcznościowa	PC: 5,30			PC: 9/10	PC: 6/6			PC: 6/10				PC: 9/10
Original War (PL)	strategiczna	PC: 5,66			PC: 8+/10	PC: 5/6							PC: 7/10
Rally Championship Extreme (PL)	wyścigowa	PC: 4,88						PS2: 8/10	PC: 9/10				
Red Faction	zręcznościowa	PC: 4,66		PS2: 8,8/10	PC: 9/10	PS2: 5/6		PSX: 3/10		PS2: 9/10	PS2: 8/10		PC: 9/10
Schizm (PL)	przygodowa	PC: 4,19			PC: 8/10		PC: 9/10	PSX: 9/10	PC: 8,5/10				PC: 8/10
Shogun Total War: Mongol Invasion	strategiczna				PC: 9/10				PC: 7,5/10				PC: 8/10
Sub Command	symulacyjna				PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 8/10		PC: 8/10				
The Sting! (PL)	strategiczna	PC: 4,24		PC: 7/10	PC: 8/10	PC: 4+/6			PC: 7/10				PC: 6/10
The Watchmaker (PL)	przygodowa	PC: 4,92			PC: 8/10	PC: 5/6			PC: 9/10				PC: 8/10
Throne of Darkness (PL)	fabularna				PC:8/10								PC: 6/10
World War III: Black Gold (PL)	strategiczna	PC: 4,43							PC: 8,5/10				
Z: Steel Soldiers (PL)	strategiczna	PC: 4,89			PC: 9/10								PC: 9/10

PC – komputer osobisty, tak zwany pecet; PSX – konsola PlayStation; PS2 – konsola PlayStation 2; DC – konsola Sega Dreamcast; GBC – kieszonkowa konsola GameBoy Color

Zamów roczną prenumeratę GIER a w prezencie dostaniesz

WARTOŚĆ 15 złotych

ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki (oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   02-303 Warszawa 79
   skr. poczt. 229
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **22,50 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **45,00 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **76,40 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY – MIASTO

ULICA – NUMER DOMU – NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY – TELEFON – FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD – DO

MIESIĄC – ROK – MIESIĄC – ROK – LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

Komputer ŚWIAT GRY

pismo + płyta CD z pełną wersją gry po polsku 7,50 zł

cena zawiera 7% VAT

W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER

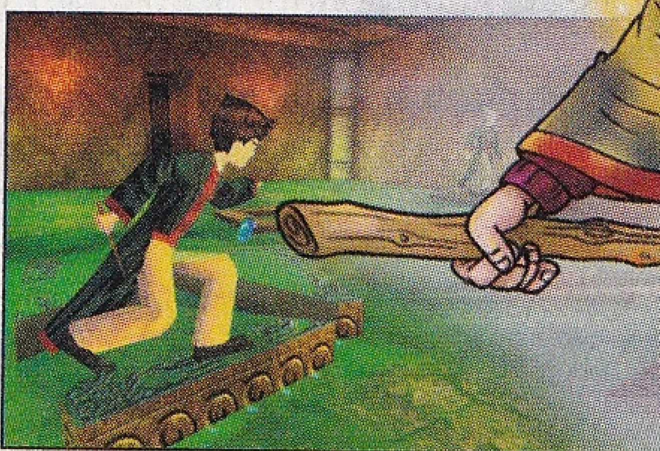


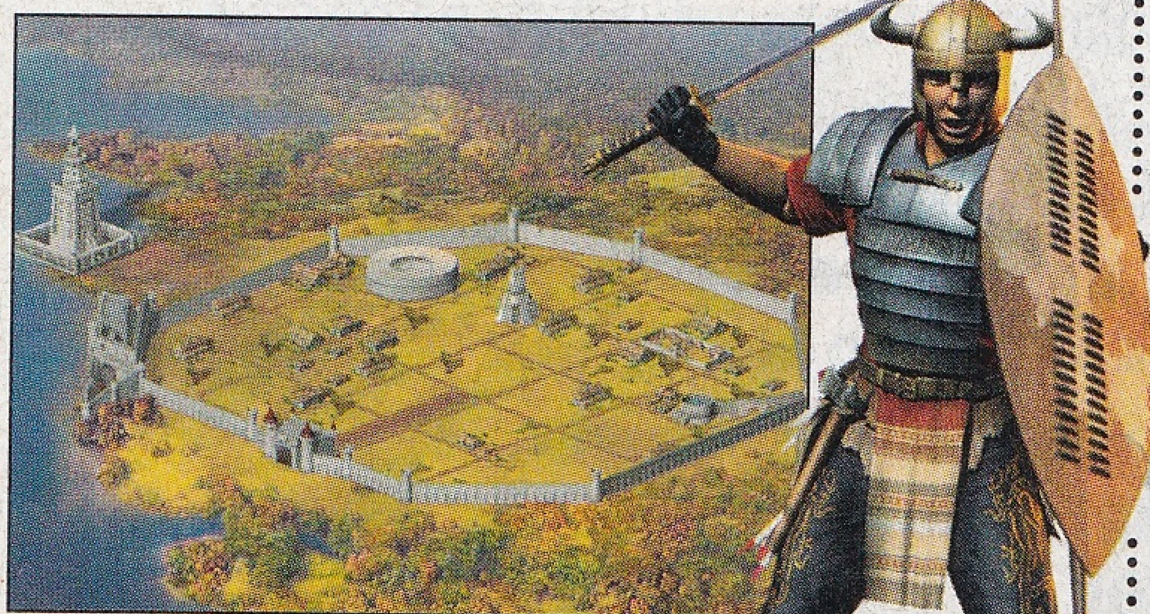
Skoki narciarskie 2002

Oto jedyna gra, której patronuje sam Adam Małysz. **GRY** sprawdzają, czy da się go pokonać na wirtualnej skoczni

Harry Potter i kamień filozoficzny

Wstępujemy do szkoły magii Hogwart i przeżywamy tysiące przygód





Civilization III

W trzeciej części najlepszej strategii podbijamy świat siłą lub dzięki kulturze i dyplomacji. **GRY** testują obie metody

ŚCIĄGAWKI



The Watchmaker – Zegarmistrz

Dzięki poradnikowi **GIER** odkrywamy spisek, którego celem jest osiągnięcie władzy nad światem

Szukaj w kioskach już 16 stycznia

STOPKA REDAKCYJNA

Komputer ŚWIAT GRY

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego: Wojciech Setlak
Sekretarz redakcji: Jacek L. Komuda
Redaktorzy graficzni: Jacek Tukendorf, Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Maciej Jurewicz
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Piotr Wojtania, Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegła, Anna Maria Gidyńska, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Krzysztof Papliński, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o. o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
Adres e-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres w internecie (WWW): http://gry.komputerswiat.pl
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki, tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o. o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy



Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02
Dział Promocji: Agnieszka Kamola, tel. 608 40 66
Dział Kolportażu: Janusz Snarski, tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: RR Donnelley Europe Kraków, tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): **www.ruch.pol.pl**

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

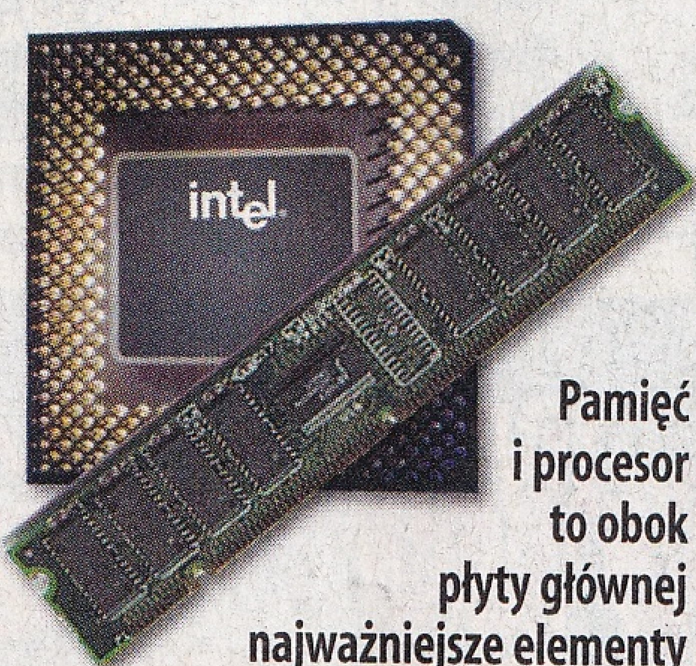
Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

Pamięć i procesor

Procesor to centralna jednostka obliczeniowa komputera. Od niego zależy szybkość działania sprzętu. Najważniejszym parametrem jest częstotliwość zegara wyrażana w MHz (megahercach, milionach cykli na sekundę). Im wyższa, tym szybszy jest procesor, choć sama częstotliwość nie jest miarodajnym wskaźnikiem jego prędkości.

Najpopularniejsze są procesory firm AMD (Athlon, Duron) i Intel (Pentium 4, Celeron, Tualatin). Do procesorów jednej firmy nie pasują płyty główne działające z układami drugiej. Do gier najlepsze są Durony, Celerony i Tualatiny. Athlon i Pentium 4 są szybsze, ale głównie w programach biurowych. W czasie pracy procesor mocno się nagrzewa, dlatego awaria chłodzenia (wiatraczka na radiatorze) kończy się zawieszeniem systemu, a czasem nawet zniszczeniem procesora.



Pamięć i procesor to obok płyty głównej najważniejsze elementy każdego peceta

W pamięci operacyjnej komputer przechowuje używane w danej chwili programy i dane. Jej ilość podaje się w MB (megabajtach, milionach znaków). Standardem do gier jest 256 MB. W nowych komputerach pamięć pracuje z częstotliwością 133 MHz. Pamięć DDR-RAM z zegarem o częstotliwości 266 MHz lub więcej zapewnia szybszy przepływ informacji, ale wymaga płyty głównej obsługującej tę nową technologię. Mimo to zyskuje popularność.

Akcelerator 3D

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny **procesor** komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to TNT, GeForce, Voodoo oraz ATI RAGE.

DirectX

Pakiet licznych niewielkich programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98 i Me grom współdziałanie ze sprzętem, takim jak karta graficzna czy karta dźwiękowa. Najnowsze wersje DirectX **GRY** umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija swoje umiejętności i poznaje świat, a także rozmawia z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku granie roli, wymowa: rol pleing).

Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

Piksel

Najmniejszy punkt wyświetlany na monitorze. Miliony tych małych kropek składają się na obraz. Słowo piksel to skrót od angielskiego określenia picture element (wymowa: pikczer element) – element obrazu.

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia: twarde dyski, procesor, pamięć i karty.

Rozdzielczość

Liczba **pikseli** tworzących obraz na monitorze. Określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 1024x768 oznacza 1024 pikseli w poziomie i 768 w pionie.

Strategia turowa

Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.

W następnym numerze: **Rozdzielczość**

Zmień Bieg Historii

EUROPA UNIVERSALIS II

Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JEZYKOWA
CD PROJEKT

PL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

JUŻ W SPRZEDAŻY!!!

paradox entertainment